
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.013
互動遊戲誌 VCD
HK$18
2001.06.06
www.gameplayers.com.hk
故事發展峰迴路轉！FINAL FANTASY X
遊戲誌專題
為你探討 GAMECUBE 和 XBOX 之勝機
PS2 Online Game之可能性
E3最新畫面公開
METAL GEAR SOLID 2
SON OF LIBERTY
TearRing Saga
兩位英雄的傳奇故事，由此開始…
宇多拉英雄戰記
©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.



獎品

冠軍 1500港元現金獎+冠軍獎盃一座
亞軍 1000港元現金獎+亞軍獎盃一座
季軍 500港元現金獎+季軍獎盃一座

繼『WINNING ELEVEN 5全港大賽』之後，以讀者為先的GamePlayers PS即將舉辦了讓你得到另一個冠軍殊榮的機會，這就是『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』。這個全港大賽將於6月16、17日舉行，預賽將會以六人iLINK對戰來進行，而比賽所使用之賽道將會由本刊決定，至於可選擇之車種則限定為「Aracde Mode中的日本製造S-CLASS車款」。這個千載難逢的機會相信你不會錯過吧！參加辦法非常簡單，只需要填寫以下的參加表格，寄回「香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓」，並請註明參加『GRAN TURISMO 3 A-spec全港大賽』，而截止日期6月10日。本刊會有專人通知參賽者有關比賽之詳情。

參加者如多於規定人數本刊會以抽籤形式篩選，
本刊並會保留一切有關整個比賽之最後決定權

參加表格

姓名：________ 地址：________
年齡：________ ________
身份證號碼：________ 聯絡電話：________

（影印本無效）

HYPER 電腦遊園地
PC PLAYER Vol.85
隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

《Diablo II: Lord of Destruction》
Beta試玩大公開！

2001 E3曲終人散
最新遊戲一次送上

MMORPG 《Horizons》
十五個種族詳細介紹

《Emporer: Battle for Dune》
《World War II Online: Bliztkrieg》
《Star Wars Galactic Battle Ground》
《蓋亞大地傳說》
《大富翁五》
新作預告

《Myst III: Exile》
《風之採索者》
《決戰皇朝》
從新評估

《Myst III: Exile》一期完攻略
《Desperados: Wanted Dead or Alive》攻略完成



GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.013
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年6月6日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ













遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.013
volume.013. 6.06.2001

FEATURES



名作RPG前傳



SQUARE+DISNEY=……



E3最新畫面公開



舊作新裝再登場

DEPARTMENTS



NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯Chief editor／
時雨〉 mak_ian@hotmail.com
執行編輯／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
阜林三郎 enixc@mac.com
Roro鳥 roroen69@yahoo.com.tw
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
Grover
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

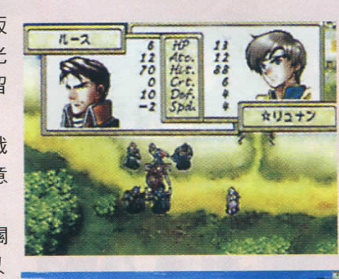


TEARRINGSAGA

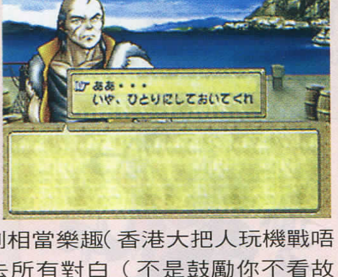
PS／SRPG／ENTERBRAIN／6800 日圓

ABO

「正統王道」的「本格派」SRPG，想當年玩超任版《火炎之紋章~聖戰之譜系》，戰至天昏地暗日月無光廢寢忘食有學唔返，可惜當時不太留意劇情，未有留下深刻印象，實在遺憾。事隔五年，《TEARRINGSAGA》在PlayStation上再戰江湖，戰鬥系統同當年所玩的類似，現在看起來畫面表現難免有點「老舊」，當然玩者都不會太介意這一點的。係任天堂定ENTERBRAIN出都無所謂喇。



遊戲內的登場人物眾多，敵我雙方加埋超過100人以上，版數不少，玩大堆頭，人物關係錯綜複雜，內容絕對足本。同伴多，Event又多，普通不用攻略本去玩的話，相信難以完成所有事件。最令人玩得緊張的是死去的同伴很難復活、記憶之杖有使用次數限制、金錢總好像不夠用似的、等級設上限、升Level未必會加能力值…一切都叫一眾良善的機民暗忖：真不簡單。它要求玩者玩的時候有一套計劃，比如位置、裝備、相性、敵方能力、行動次序等均成為作戰的考慮因素。相信不懂日文的人都可以從遊戲中找到相當樂趣(香港大把人玩機戰唔睇故事)，只要SKIP去所有對白(不是鼓勵你不看故事)…。連打卒仔的動畫都可以不看，這個功能真的十分親切／偉大。



評分：9分

阜林三郎

由《FIRE EMBLEM》原班人馬製作，遊戲水準本身已可說是一個保證，雖然PS的2D機能只屬一般，但本作的畫面仍然表現出應有的水準。然而難度的設計上仍然是《FIRE EMBLEM》般的高，雖然加入了令人物復活的方法，但是仍是「治標不治本」，不及防止隊員戰死來得實際，可說是意圖降低難度，卻帶來了反效果的敗筆之處。

評分：7分

小悠

基本上可以用《火炎之紋章》來形容這個遊戲，不論是人物設定，一或是遊戲的玩法及特色，也是與上述作品同出一轍。加上遊戲在難度上更加強化了不少，好像敵人便是能夠有戰略地後退再回復HP的，弓箭手又會懂得躲在重甲兵之後，這些也是告訴我們「CPU強勁了不少」。加上分開兩個主角進行遊戲，一共有80個角色收，真是難度不少的啊！

評分：9分

PHASE PARADOX

PS2/AVG/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/6800 日圓

阜林三郎



若不是製作人名單上出現松島高廣及佐藤道明兩個人，以及prologue部分出現了Strega的話，很難令筆者相信這是《Philosoma》的續集。皆因遊戲形式完全改變了，加上由《Philosoma》留下的只有戰艦Gallant及戰機Strega，作為續集的連繫實在薄弱。而遊戲本身只能算作中規中矩，以realtime多邊形製作的畫面確實美麗，而以英語配音也少了「鬼佬講日文」那種格格不入的感覺。然而故事的完成度不足，令遊戲進行時完全以故事的進展為依歸，玩者實在是看著一齣「Interactive Movie」多過玩遊戲，投入感自然大減。而選擇肢帶過的只有生與死兩個結果，會令玩者不其然的逃避死亡的選擇，把很多為鋪排主角死亡的故事浪費了，要一個玩者為看「自己點死」而反覆進行遊戲，是有點吃力不討好的。

評分：7分

MARKS

一看到遊戲的OPENING便看一股驚訝的感覺出來，不單故事的交代仔細，而且畫面質素非常不俗，更可以營造出危急的情況。操作方面，只屬一般，而EVENT的表現亦不俗。只可惜當中的地方實在太大了，有很多沒有用的房間，而且距離又遠，令人很容易氾沉悶和迷路，不知哪間跟哪間房間。



評分：6分

小悠

這個遊戲是一個頗為像「BIO」的作品，所以玩的時候筆者不禁將兩者互相比較。PS2遊戲又是一句「畫面十分美」，可是在論於PS2的質數上這作品則是一般罷了，因為PS2的機能是可以更加好的耶。恐怖感方面欠缺了一點，反而故事上是有多少部份是演繹出色的。



評分：6分





ALONE IN THE DARK 4~THE NEW NIGHTMARE~

PS/ACT/INFOGRAMES/美版

SAKURA KI

曾經被譽為《BIOHAZARD》始祖的電腦遊戲《ALONE IN THE DARK》，在PC上各方面也表現得很好，不過移植到PS之上時，由於機能弱小的關係，畫面可以用「爛」來形容。遊戲中分開男女主角進行遊戲，令到好像有兩個不同的玩法，遊戲的耐玩度稍為增加了，不過同樣是黑黑沉沉的畫面，真的很難令人玩下去，此GAME就連播放的MOVIE的質數也不見好，喜歡的人都是用玩電腦版比較好。

評分：4分

MARKS

雖然《ALONE IN THE DARK 3》很多以前可算一個大作，但是筆者卻不覺得今次仍屬大作，因為一來遊戲開始時並沒有詳細交代，最初的難度亦已非常地高，令玩者難以繼續玩下去，加上兩主角的電筒效果，簡直令人摸不住頭腦。當中唯有可以稱讚的地方就是其營造出來的恐怖氣氛。

評分：6分

皇林三郎

若不是掛著《ALONE IN THE DARK》之名的話，相信筆者早已視之《BIO》類遊戲棄之不理。可惜的是，這一集完全破壞了其傳統，機關的合理性比以往的都要弱，加上敵人眾多，雖然可以用光迫退，但仍要用「逃走戰法」，不及往時純粹找線索，找出路。為適應市場而將其《BIO》化，無疑可吸引新用家，但對於長期支持的朋友會有一種「掛羊頭賣狗肉」之感。

評分：6分



真・女神轉生

PS2／RPC／ATLUS／5800日圓

SAKURA KI

ATLUS的招牌RPG名作再次在PS上登場，遊戲仍能保留女神鬼異神怪的氣氛，雖然遊戲畫面比起任時漂亮了很多，不過看慣了PS2的畫面便感到不滿(這其實不應該計算在內)。不過遊戲可以選擇NORMAL或EXPERT的設定十分體貼，如果是初玩者的話，可以玩NORMAL模式。如果是女神系列的FANS，那麼必定要玩EXPERT模式，那便可以再次感受女神系列作品的變態難度。

評分：8分

RORO鳥

《真・女神轉生》看來玩者除了要對它十分喜歡或有興趣之外，才會覺得它是好玩的遊戲吧...

雖然遊戲只是不斷的要求玩者打探情報和擊敗惡魔去解決事件，但，在很難找到情報下的確是有點無聊...。不過，筆者認為這款遊戲要是玩者知道怎樣玩法的話，相信效果應該不同。所以玩者在玩《真・女神轉生》時應該對他找尋多點資料。

評分：4

時雨

這套《真・女神轉生》是SFC版的REMAKE，如果你一直是《女神》的FANS，而又曾將這遊戲由頭玩到腳指尾的話，筆者覺得你無謂這套只是畫面改良了少許但卻要LOAD碟的PS版了。不過對不熟悉《女神》而又想試試的朋友來說，這套可以說是最佳的入門作品。獨特的世界觀、人物、惡魔合體、神……可以擔保你一玩便會愛上這個系列！

評分：8分



激寫BOY2 特種大國日本

PS2／ACT／IREM／5800日圓

ABO

當初真的對那個「依」起棚牙的傢伙一點興趣也沒有，全隻GAME不單沒有正常一點的角色，根本沒有一個睇得上眼的。你看DAVID到NIPPON幹什麼，去影NIPPON國民的白痴行為？漸漸玩者也會變得很白痴，噢！ABO對白痴是有免疫的，因為瘋狂的人不會再感染白痴(不要問點解)。ABO只覺得好笑，小雞玩疊羅漢吹喇叭嗚，睇到都笑到碌地。之但係，更搞笑的對應Picture Paradise和對應popegg我估香港好少人真係試。

評分：7分

MARKS

由於每個STAGE所給予的目標人物都只得一張相片等簡單線索，憑著簡單線索搜尋其位置，為的只是一張照片，但是過程卻真是十分有趣，完全可以滿足玩者做狗仔隊的樂趣，將自己的作品登在報紙上，想起真是開心。此外，主角的「抵死」樣子，更令愛不釋手，這遊戲可謂是今個月應該要玩的作品之一。

評分：8分

SAKURA KI

一個曾經在PC-ENGINE中推出過的遊戲，玩者是個攝影記者，需要到各個地方去進行攝影的任務。雖然上集並不是很漂亮，所以來到PS2感覺也沒有什麼特別，如果廠商可以用3D來表現的話，情況會比較好玩。遊戲是平面的話任務的變化比較少，而且亦很容易找到攝影的目標，難度並不太高，耐玩性自然亦會降低不少。

評分：6分



惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA

PS/ACT/KONAMI/5980日圓

皇林三郎

近年舊GAME翻身重出非常熱烈，差不多以往有點名氣的遊戲都被重出，就連出得開始有點濫的《惡魔城》也成為其中一份子。雖然對未玩過的朋友來說是有點新鮮感，對「惡魔城迷」有一個懷舊的機會，但是KONAMI這次確是有點……懶，把X68版換了條古怪編曲的BGM，將主角及德古拉改頭換面，便來過所謂ARRANGE MODE，實在有點騙財，可不實實際際的重新製作一次，反來得令人接受。

評分：7分

小悠

KONAMI的《惡魔城》系列不論是在GBA和現在新推出的「年記」也是質素相當地高的ACT遊戲。在畫面上是傳統的感覺，可是它的遊戲性可以足夠取締它不足的地方。難度好像沒有GBA版的那麼困難，而且操縱上也較為靈活，身為《惡魔城》FANS的朋友又是不可不玩的作品啦!

評分：9分

小寶寶

筆者雖稱不上是惡魔城的死士，但也是它的擁護者之一。在這年代記中原汁原味的將所有的動作由以前舊機種的操控轉到新機種上，令人覺得滿不是味兒。(尤其是已經習慣了二段跳、Dash、下劃等特殊技的我。)但是雖不喜歡這樣，還是會玩下去...始終，這些才是舊遊戲的味道！

評分：7





STAR TRING ADVENTURE

PS／AVG／CAPCOM／5800 日圓

MARKS

這個遊戲可謂非常抵玩，因為同時將三個不同時代和風格的作品收錄在內，不單每個故事的內容豐富，而且更有很多戰略、賽車、射擊的MINI GAME出現，使遊戲更加豐富。當中的MINI GAME十分配合故事的發展，難度亦很適合不太懂的玩者。雖然一共收錄了三個作品，畫面質素並沒有低劣之感，絕對是可以一試之作。

評分：8 分

時雨

看這遊戲的名字，起初還以為是普通冒險遊戲，但事實卻令人喜出望外，原來在看故事之餘，遊戲還提供了大量MINI-GAME給玩者，而且MINI-GAME的種類繁多，有動作、有射擊、有模擬，套套都短小精巧但不失樂趣。論好玩程度要比今期另一套CAPCOM的AVG遊戲好多了。最適合平時不多玩遊戲，只想用它來消磨時間的人，女孩子也可以安心去玩！

評分：8 分

小寶寶

完全猜想不到可以有如此的一隻AVG！元素之多，故事的豐富簡直令人愛不釋手。第一，遊戲中有三個故事，三個故事中各獨有不同的迷你遊戲，令玩家不覺得悶之餘，更提高了遊戲的耐玩度。故事也精彩得很（但你要我如何形容？只得如此版位...）。如果要找缺點的話，可以說故事短了一點，也較容易完成遊戲吧！

評分：9



ENDONESIA

PS2／RPG／ENIX／6800 日圓

SAKURA KI

ENIX 推出的RPG 遊戲，很多時也會有很大的驚喜，好像這個ENDONESIA 便是。遊戲中要解的謎很有趣，好像把薯仔焗成金黃色的話，被封印了的神便會被解封。還有利用人的心情來解謎的系統，筆者相當之欣賞，因為那些全是每個人也會有的心情。另外，遊戲中最喜歡它很有大自然的氣息，就連包裝也一絲不苟，那好像旅遊指南的說明書，看到了已經喜歡上了。

評分：8 分

RORO 鳥

這款遊戲是講一個小五生突然被轉送到一個叫ENDONESIA 的地方，這個地方充滿原野氣息...玩者的目的就是利用一些心情(例如肚、餓、開心和寒冷等)作能量，然後把一些謎解開，這裡便能救出一些被封印的神...最後只要解救50 個神便可以完成遊戲...妳可以寫話這隻遊戲比一般的RPG不同，而且人物的設計比較另類...不過遊戲的玩法比較有新意。

評分：6

小寶寶

這是一隻題材新穎的RPG，以人類的原始需要作為力量的開始點，非常有趣的想法。另外，這個遊戲的畫面、人物設計風格都顯得非常有心思，但可惜在控制上還是遲頓了一點，令人有點想放棄的念頭。但是，這個遊戲跟著會有許多令人意想不到的東西發生，只要繼續玩下去，便可發掘到更多新奇有趣的事情。

評分：8



EMMYREA

PS／AVG／KID／6800 日圓

ABO

專出Gal Game 的KID ，今次的《EMMYREA》在形式、系統上同早前話題作《MEMORY OFF》一樣，不過前者在日本尚且人氣不足，在香港更乏人問津，相信很快就會成為被遺忘的作品。故事很短，玩一次大抵用兩個鐘（Skip Message 可以更快，此Game 可玩四周），戰鬥只用「突刺」、「橫斬」之類的指令進行，欠缺壓迫感，可說是同類遊戲的通病。整個旅途講多過打，不似冒險。唯一高潮是露露回憶往事的部分，唯感染力不足——唔夠慘，慘到國破家亡、受盡淩辱、死傷無數可以加一分。

評分：5 分

小寶寶

一隻很傳統很傳統的AVG ，故事如何暫且不提，因為都是那些老掉牙的老套故事。在下認為AVG 最重要的元素是要引人入勝，但對不起，這隻遊戲欠奉了。人物及畫面方面只屬一般，音樂也沒有令人驚喜之處。

評分：4

RORO 鳥

一隻很不錯的遊戲！故事以AVG模式給予玩家進行。

利用一位叫IRI-NA的少女騎士(主角)和同伴們去拯救回被擄走的公主。雖然及不上RPG 遊戲的吸引...不過，遊戲人物以柔和的CG 圖（有點像電腦CG）、可愛的人物為主，質素亦算不錯！有什麼缺憾？老實說，《EMMYREA》太過容易過關了！而故事一直要玩者選擇再選擇...若再加上可以令玩者傷腦筋的模式會更好。

評分：6



RAYMAN REVOLUTION！

PS2／ACT／Ubi Soft／6800 日圓

小悠

《RAYMAN》系列是美國出產的著名ACT遊戲，今集的遊戲於PS2上推出，令畫面質數大為提升。另一方面遊戲以簡單的動作和指令進行，即使是自命ACT遊戲白痴的朋友也沒有問題。動畫卡通化是這個遊戲的特色，在大家玩遊戲之餘也可以欣賞到這些美式動遊戲。另外在遊戲的一些地方可以看到設計者的心思，好像RAYMAN不動的時候他會拿自己的身體當籃球打，還有登場的角色也是強調性格來，可是十分有趣的地方。

評分：7 分

時雨

之前這套作品曾推出過DC 版，在移植到PS2 後畫面當然有大幅的改良，不過基本的遊戲玩法是沒有分別的。在眾多美版遊戲當中，相當這套《RAYMAN》是比較容易被香港玩家接受的一套，一來畫風沒有太強烈的美國風格，二來遊戲的難易度、操作等都適中。雖然《RAYMAN》已出過許多集，至今已沒有什麼新鮮感，但喜歡動作遊戲的朋友仍然不妨一試。

評分：7 分

小寶寶

筆者很久以前(也不記得多久了)也玩過Rayman 系列的遊戲，那時候覺得並不覺得怎麼，因為知道這是一個純粹休閒的遊戲，沒心機時拿來玩玩，用來消磨時間總是不錯的。到今作依然保留了以前味道，但增加了不了技巧上的操作，看來... 愈來愈不休閒了...

評分：7



陪審員：SAKURA KI



生產商：BANPRESTO
售價：6980 日圓／限定版 9800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：5 BLOCK
發售日：發售中
PS／S.RPG／對應 DUAL SHOCK



深受遊戲迷和機械人動畫迷所愛戴的《超級機械人大戰》系列，雖然外間對此作的評價好壞參半。不過遊戲銷售的成績每一集都十分理想，這也是不能否定的現實，好像剛在 PS 上推出的《超級機械人大戰 α 外傳》便是其中的例子。究竟這一集還有什麼地方吸引人，待剛做完此遊戲攻略的筆者為大家評審一番。

進化論 1 ——更加成熟的熟練度



單看遊戲的名稱《超級機械人大戰 α 外伝》（以後簡稱《α 外伝》），沒有玩過此作的人都知道是《超級機械人大戰 α》（以後簡稱《α》）的續篇，但論到《α》最突破的地方，就是熟練度這新系統。不過當時只能透過對話選項，再決定遊戲的作戰目的和難易度。這樣玩者除了可以自由地增加熟練度之外，亦能根據喜好去挑戰不同苛刻的作戰條件，這令到遊戲更有挑戰性和耐玩性。

進化論 2 ——超越華麗的戰鬥畫面



說實在《機戰》系列最大吸引的地方，就是那些華麗的戰鬥畫面。玩者會因應自己的喜好，派出不同的機體使出不同的招式攻擊敵人。不過由於玩過那麼多集的關係，那些千篇一律的動作和招式已叫人看得煩厭，因此前作已經加入自由選擇看不看戰鬥。不過今集的動作的非常華麗，就算一些攻擊力不大的招式，製作人員都把招式設計得十分仔細，所以玩者豈能不看這集的精彩戰鬥呢。（筆者推介魔裝機神的招式，不過隱藏角色積加的「斬艦刀」是筆者覺得最有氣勢的。）

退化論 1 ——無寧兩可的故事

雖然一向玩《機戰》系列的玩者，對於遊戲中的故事都漠不關心，很多人都是不斷「飛」那些對話（筆者這樣說可能大武斷）。可是不看還不看，它（故事）始終也是存在。遊戲發展得是否合情合理，故事所擔當的任務是相當重要。可是這一集的故事強差人意，最初的泰坦斯四出強奪各地勢力，到眾人決戰月球MACROSS基地，這一段給人的感覺很爽快和精彩。可是到了穿越時光空隙後，劇情開始變得模糊和混亂。最後的四大勢力更是模糊萬分，玩到隱藏關所發生的事件，更加好像無中生有一樣。





退化論 2 ——太過容易的戰鬥



如果閣下是《機戰》長期FANS的話，相信都會知道分為真實型和超級型，前者都是一些運動性較高，HP 較低的機體，迴避率和命中率也較高；後者是 HP 較高，運動性較低的機體，攻擊力和防禦力也較高。可是今集兩者的迴避和命中差別並不大，只要把超級型的機體提升能力，或者裝備一些強化零件，便能令到超級型的機體命中和迴避強化。雖然眼看似乎是改進了，不過卻變成難易度降低。鐵甲萬能俠對著MS的敵人，命中率竟然可以達到 90 至 100 之多。









結論

《α 外伝》雖然是外伝，不過形式較之前超任的《超級機械人大戰EX》完全不同。基本版數和分支路線等，都與不是外伝的《機戰》作品差不多。今集比較前作《α》改進了不少，而且難易度亦提高少，這樣令到遊戲的耐玩度和遊戲性增加不少，但始終與以前《機戰》系列的作品差很遠。不過今集的戰鬥場面實在太酷，而且讀碟的速度亦可以接受，這無疑是《機戰》系列死士（FANS）的最大安慰，不竟他們最希望見到的，是自己喜愛的機體使出華麗招式時所帶來的感動吧。

評分： 70 分

NEWS HEADLINE 頭條新聞

TEXT BY 時雨、SAKURA KI

SCE 社長久多良木健之驚人發言！

「XBOX已經玩完！」

SCE的社長久多良木健在接受英國報章《FINANCIAL TIMES》的訪問時表示，MICROSOFT在新一輪遊戲主機戰爭中已經「玩完」(finished)。他說：「MICROSOFT在戰事開始前已經輸掉，因為他們根本沒有遊戲。」「美國的零售商對XBOX十分失望。」

久多良木指出MICROSOFT在E3中的表現令人失望，XBOX沒有良好的遊戲，硬件也不出色，MICROSOFT根本不明白娛樂產業的運作。XBOX的處理速度不夠高，畫面也粗糙。他並稱美國的遊戲零售商估計即使在XBOX和GAMECUBE推出之後，PS仍然會佔去他們七成的營業額，餘下的三成會由任天堂和MICROSOFT瓜分，但相信當中的大部份會落在任天堂手裡。

不過MICROSOFT似乎對久多良木健這番說話毫不在乎。「我們早就預料到對手會對XBOX有所反應，但SCE這種態度只會令我們相信，現在我們做的事是正確的。」XBOX在英國的市場主管RICHARD TEVERSHAM這樣回應：「到了最後，這場仗會由能夠製作出創新的遊戲的人勝出，XBOX已經令整個業界震撼，我們設下了一個更高的標準而其他人正在努力趕上，這代表了玩者會享受到更好的遊戲和更好的選擇。」久多良木說比賽已經結束，但我們其實才剛剛開始。」(時雨)

SEIKO為《FINAL FANTASY》MOVIE 推出限量手錶





在2001年6月22日，SEIKO將會為《FINAL FANTASY》MOVIE「FINAL FANTASY：THE SPIRIT WITHIN」推出限量手表，未來世界設計的電子手錶--「FINAL FANTASY THE WATCH」，售價是21000日圓，全球限量發售1000隻。

這次SQUARE找SEIKO幫忙推出限量版手錶，而設計方面會完全承繼電影中主角們手上載著手錶的外型，當然電影內手錶的FUCTION是無法做出來（電影中是主角重要的裝備，用來防禦精神波）。

今回SEIKO發售的「FINAL FANTASY THE WATCH」，利用金屬來表達它未來的設計。另外，手錶將會有防水和夜視功能，不過由於限量發售1000隻，所以每隻手錶也會有SERIES NO和証書証明，所以除了手錶愛好者之外，所有《FINAL FANTASY》的FANS也會渴望擁有呢。(SAKURA KI)

超級機械人大戰現身GBA

NADESICO終於參戰！

BANPRESTO將會在GAMEBOY ADVANCE上推出《超級機械人大戰》系列的最新一輯《～A》。這套作品的故事將會是完全新作，而新登場的作品則有《機動戰艦NADESICO》和《機甲戰記DRAGOONAR》兩套。另外重新復活再登場的作品則有《機動戰士GUNDAM G》。至於遊戲系統方面，WS版採用了的援護行動系統仍然存在，而且亦有類似「合體攻擊」的新要素。遊戲的開發度已有90%，預定於秋天推出。(時雨)





預定有份參戰的作品

- 機動戰艦NADESICO
- 機動戰士GUNDAM
- 機動戰士Z GUNDAM
- 機動戰士ZZ GUNDAM
- 機動戰士GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY
- 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
- 機動武鬥傳G GUNDAM
- 新機動戰記GUNDAM W ENDLESS WALTS
- 機動戰士GUNDAM 第08 MS小隊
- 無敵超人珍寶3
- 無敵鋼人泰坦3
- 機甲戰記DRAGOONAR
- 鐵甲萬能俠
- 鐵甲萬能俠二號
- 巨靈神
- 三一萬能俠
- 三一萬能俠G
- 真・三一萬能俠（原作漫畫版）
- 超力電磁俠
- V型電磁俠
- 大武士





SEGA 舉行戰略發表會





將DC、PS2、PC用NETWORK連接！

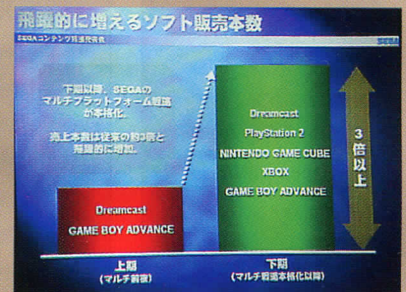
在6月5日，SEGA在其位於東京羽田的總公司中舉行了一個說明今後SEGA市場戰略的發表會。會上，SEGA公佈了日後在PS2、GAMECUBE、XBOX和DC推出遊戲之最新計劃，而且還宣佈會將DC版的《團團轉溫泉2》與PS2、PC版連接在一起，成為遊戲業界首套跨平台的ONLINE遊戲。

首先在記者會中發言的是SEGA特別顧問兼CO-COO香山哲。他表示SEGA將會利用其三個強項去達到世界第一這個目標。第一個是業務用遊戲（街機）部門，第二是SEGA的品牌，第三是其（遊戲）內容之開發力。據香山哲所說，SEGA現時在業務用遊戲的市場佔有率正在擴大，在這方面得到的流動資金，將可以協助SEGA發展其業務；而由於「SEGA」在美國是一個極受歡迎的品牌，因此今後仍會徹底利用其吸引力來做宣傳的活動；最後香山哲表示SEGA的遊戲開發力是「強得有點誇張」，他指出在E3時業內人仕都對SEGA可以準備到這麼多PS2遊戲展出表示驚訝，而這正是SEGA所擁有的強大開發力之表現。他說雖然遊戲業界是處於不景氣之中，但這是由於日本社會「少子化」（即由於出生率下降，年輕人越來越少）所引起。SEGA有70%的業務是在外國展開，因此並不會受日本不景氣之影響。

至於SEGA今後會主力開發的遊戲種類，將會以運動、模擬（包括賽車和格鬥）和家用原創作品（櫻大戰、SONIC、SPACE CHANNEL 5等）三大類為主。香山又承認SEGA在RPG和類似《METAL GEAR SOLID》的遊戲方面比較弱，但他認為SEGA的技術力是足以在日後後來居上的。最後他以「走多平台路線並不是件容易的事，但我們有足夠的技術力去將之實現。」這句話來結束其演說。

至於遊戲方面，SEGA首先提到會將DC的網上對戰遊戲《團團轉溫泉2》（預定8月發售）移植至PS2和PC上面，而三個版本的玩者是可以互相對戰的。SEGA表示這種跨平台的對戰遊戲已得到SCE方面同意。至於會否將之伸延至GAMECUBE和XBOX，SEGA表示仍然在和任天堂和MICROSOFT磋商。另外，其他預定對應跨平台對戰的遊戲還包括了SEGA SPORTS系列、《DERBY OWNERS CLUB ONLINE》、《AERO DANCING》和《櫻大戰》系列等。

SEGA在會上亦公怖了多套PS2新作，包括了《ROOMMANIA #203》、《創造足球球會2002》和《創造棒球球會2002》。（時雨）





PS2再次實行減價行動

曾經在4月18日推出的PS2（SCPH-30000），SONY把定價為OPEN價格，讓零售商可以自己決定售價。可是因為6月8日PS2推出《GT3 RACING PACK》，SONY即時把30000機的價格定為37800日圓，並且在PlayStation。com上正式接受預定，比起原來的價格還平了1000日圓（約港幣64元左右）。



SCPH-30000的特點在於可以安裝硬碟，方便日後的擴張作準備。但是此機取消了原來的PC咭插糟，不過硬碟比較PC咭重要，因此SONY這樣做亦無可厚非。可是30000機並沒有附送8M專用SAVE咭和紅外紅遙控器，因此就算價格上減了1000日圓，可是1000日圓要購買回SAVE CARD便比較，消費者選擇機種前先要考慮自己的需要。（SAKURA KI）

《GRANDIA》系列最新作在PS上登場

日本著名遊戲開發商ENIX，與中型實力遊戲開發商GAME ARTS宣佈業務上的合作關係，並且同時宣佈將會在PS2上推出SS和DC的超人氣RPG遊戲《GRANDIA》系列的作品，至於推出的作品亦已經公佈，除了在DC上推出過的《GRANDIA II》之外，還會有全新一輯的新作品《GRANDIA X》（暫名）。不過可惜新作的內容和畫面亦沒有公佈，因此FANS只好繼續等待最新的消失。（SAKURA KI）



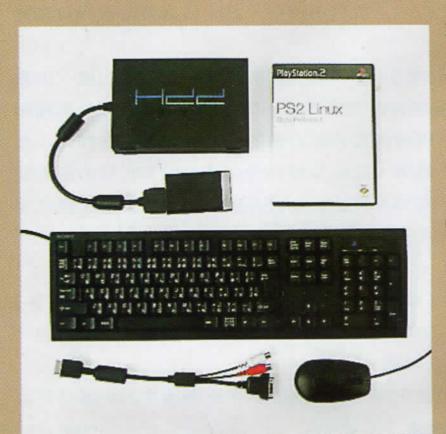






PSone不讓PS2專美，七月推出LINUX KIT

捷克的一家名為BLOKMAN TRADING公司，近日宣佈在PSone之上推出一套LINUX KIT，此軟與早前SCE為PS2推出的LINUX同類型軟件一樣，不過只是在PSone上使用，並且將在七月於網上推出BETA版，讓人免費下載和試用。

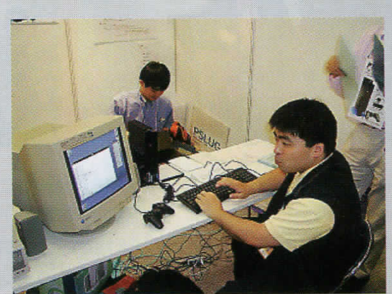


根據公司發言人表示，這套「RUNIX」的PS專用LINUX KIT軟件，將會以GNU GENERAL PUBLIC LICENSE的規格來開發，希望令到PS能與PS2一樣，變成一部平價的個人電腦，讓更多玩家能自由利用LINUX來編寫程式。

「RUNIX」的BETA版預定七月讓人測試，至於最終版本會預定十月正式發售，而且在今年年底會推出一套PS用LINUX編輯軟件開發工具，以及一套適合寫字樓用的辦公室軟件，而且更會把此軟件移植到PS2之上。整套軟件的容量為26MB，對此軟件有興趣的話，可以到www.runix.ru瀏覽及下載。（SAKURA KI）

PS2 LINUX KIT在Linux World Expo/Tokyo 2001展出

在5月30日於東京BIG SIGHT舉行了Linux World Expo/Tokyo 2001的展覽會，其中Playstation2 Linux Users Group在會場中展出了剛推出不久便已經斷貨的「PS2 LINUX KIT」，還實地展示了LINUX在PS2的環境下能做出什樣的效能出來。



當天在會場之內的Playstation2 Linux Users Group，除了有關開發人員示範編輯程式之外，參觀的人群整天也在聚在這裡。很可惜的是當天在展覽會上只有一套PS2 LINUX KIT，因此並沒有多出的裝備讓參觀者嘗試這套軟件。當天雖然圍著很多參觀者，並且不停地詢問場中的工作人員，不過工作人員亦能有禮貌地一一解問。

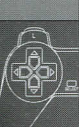


經過Playstation2 Linux Users Group的工作人員示範的煙花程式，出來的效果令到參觀者對此軟件和配備都很感興趣，相信經過今次的展覽會之後，還會有很多PS2的用戶對LINUX KIT產生購買慾呢。（SAKURA KI）

「GT FORCE」在一個星期內出貨10萬台！

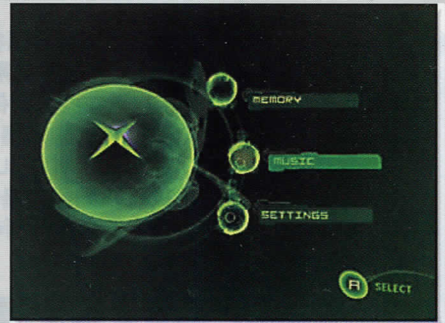
與《GRAN TURISMO 3 A-spec》同時發售的原裝呔盤「GT FORCE」，在日本短短一星期內其出貨量已達到10萬台。但由於《GT3》之強勁人氣和「GT FORCE」本身效果出色，不論是日本和香港缺貨情況都十分嚴重，在香港其價錢自然居高不下（1200元以上），令不少想買的朋友卻步。不過現在有一個好消息，那就是日本方面在6月8日會有新一批「GT FORCE」！想買的香港朋友記得留意各大遊戲商場的行情了！（時雨）

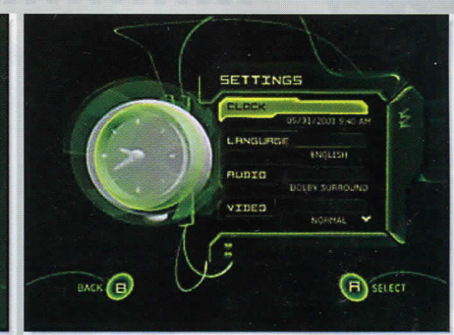




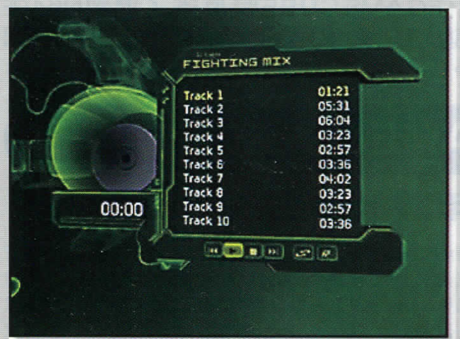
MICROSOFT公開XBOX的開機和設定畫面

MICROSOFT剛於6月4日在其官方網頁上，公開了XBOX的開機畫面以及名為「XBOX DASHBOARD」的主機設定畫面。





和其他遊戲主機一樣，當玩者沒有把遊戲CD或DVD放在主機內開機時，便會出現主機設定畫面。從照片大家可以看到，畫面的設計是以XBOX的主色——黑和綠做主調，而且極具立體感。在這裡玩者有三個OPTION可以選擇，分別是MEMORY、MUSIC和SETTINGS。MEMORY顧名思義是玩者用來管理記憶咭和硬碟機上的資料的地方，看來XBOX遊戲的SAVE是可以儲存在硬碟上面的，至於其操作法則和其他主機相同，玩者可以隨意複製或刪除資料。MUSIC的基本功能是播放音樂CD，但MICROSOFT的工作人員還加入了一個特別的功能。玩者可以將自己喜歡的音樂複製至硬碟上，然後用它們來代替遊戲本身的音樂！最後在SETTINGS中，玩者可以更改時鐘、語言、音效和映像的設定，MICROSOFT方面指出他們已在各式各樣的AV器材中測試過XBOX，由黑白電視到70吋高解像電視都有，因此可以保證XBOX可以在任何設備上都可以調教至最佳狀態。





今次公開的畫面為美國版本，日本版XBOX的畫面可能會有所出入。（時雨）

VIRTUA FIGHTER 8月頭正式推出

街機界萬眾期待的SEGA格鬥大作《VIRTUA FIGHTER 4》，已有日本遊戲機中心透露在8月6日正式推出！相信在香港的朋友也可以在相若的時間玩到。隨著最後一名新角色VENESSA公開，《VF4》已經進入最後倒數階段！但話說回來，鷹嵐到底怎麼了？（時雨）



ENIX替GAME ARTS出資開發費，兩廠決定業務互相合作

在本年5月31日，日本著名遊戲軟件開發商ENIX，替另一遊戲軟件開發商GAME ARTS斥資9920萬日圓開發費用。雙方亦因此達成了日後互相合作的關係，並且宣佈會在PS2上推出《GRANDIA》系列的作品，GAME ART負責開發遊戲，ENIX負責發行的工作。

由於現今主機的性能十分強勁，相對開發遊戲時需要更配備和資源，以開發高質數的遊戲。可是這情況對於一些中小型的開發商來說，並不能長期負擔這些日漸昂貴的開發費用，所以除了結束營業之外，那便要尋求新的資金投入，以增加公司的配備和高速網絡的費用。

雖然這次的合作事件與金錢掛了鉤，不過如果讓一些有實力的中小型公司倒閉的話（GAME ARTS便是表表者），那倒不如以這一種形式合作，這總俾倒閉或被收購公司好得多。（SAKURA KI）



分析兩台新主機的市場策略

GAMECUBE、XBOX之勝利方程式

TEXT：時雨

在經過了上個月舉行的E3遊戲展後，新一輪主機戰爭可以說是已經進入了白熱化階段。三台主機——GAMECUBE、XBOX和PS2都在展上公佈了驚人的消息。GAMECUBE和XBOX終於定下了正式的發售日和價錢，大量新遊戲也有在會上展出。PS2亦公佈了其ONLINE上網的詳情。憑著這些新的資料，我們大概可以看得出各廠商所採取的戰略。在今期GPPS中，筆者會主力為大家分析GAMECUBE和XBOX之勝算。



NINTENDO GAMECUBE

經過N64慘敗在PSone手上一役之後，任天堂在製作GAMECUBE時反省了導致N64失敗的各種因素，包括盒帶成本太貴而且不合時宜、遊戲開發太過困難等等。從表面的因素以看，GAMECUBE並沒有重蹈N64覆轍的跡象。

GAMECUBE的優勢一

主機價格

GAMECUBE公佈之預定價格為25000日圓（約1620港元），這比XBOX的299美元（約2340港元）和PS2的39000日圓（實際價格，約2530港元）都要便宜一萬日圓以上！任天堂曾公開表示，遊戲主機的價格不能高過200美元（今次GAMECUBE的價錢以美元計算也只是199美元），可見任天堂對此一信念的堅持。任天堂山內溥社長也曾向日本產業新聞稱：「遊戲玩家並不是『玩遊戲主機』而是『玩遊戲』，因此遊戲機只是玩家為了玩遊戲而迫不得已購買的東西。」GAMECUBE如今可以做到這樣便宜的價格，不但確保了主機的銷量，對其他兩台主機（尤其是PS2）也將做成巨大的壓力。SCE2為了和任天堂對抗，在短時間內將PS2變相降價，便是最佳的明證。



任天堂山內社長對遊戲機的價錢非常重視，由紅白機開始直到現在也沒有改變

GAMECUBE的優勢二

遊戲性

當PS2和XBOX都積極地將自己變成各位家中的SET-TOP BOX（機頂盒）之際，任天堂並沒有「順應潮流」。相反，GAMECUBE的目標十分明確，便是成為一台最好的「遊戲主機」，提供最好的遊戲予玩者。播放DVD、上網、ONLINE GAME並不是GAMECUBE的主要功能，任天堂把它們留給其他合作伙伴去發展（松下會為GAMECUBE推出可播放DVD版本；SEGA的《PSO》成為GAMECUBE上的ONLINE GAME先驅）。因此大家可以放心，任天堂在GAMECUBE上推出的遊戲，必定會繼承其一貫重視遊戲性的傳統。

GAMECUBE的優勢三

低年齡層的壓倒性優勢

在現時的遊戲市場，最大的消費者是低年齡玩家，而任天堂正是最受這年齡層玩家歡迎的廠商（可和之相比的相信只有KONAMI）。N64雖然沒有PS般普及，但仍然能為任天堂賺大錢，其中最大的原因便是有低年齡玩家在背後支持。任天堂這個優勢到了GAMECUBE時相信仍會持續，因為依照現時遊戲業界的發展情況，其他廠商短期內將不會威脅到任天堂身為兒童遊戲市場霸者的地位。



《POKEMON》等低年齡向的遊戲，仍會是任天堂









任天堂的遊戲永遠是信心的保證，在E3展出的遊戲也沒有令人失望

MICROSOFT XBOX



新加入遊戲市場的XBOX，雖然起初知名度十分低，又經常被人批評它只是PC的伸延，MICROSOFT也被評為不懂遊戲業界的運作，但在經過今年東京GAME SHOW和E3兩個遊戲展，XBOX廣泛被傳媒報導之後，它已被視為PS2的最大對手。由於XBOX和PS2所針對的玩家層是相同的，XBOX要在遊戲市場上成功，無可避免要和PS2正面交鋒。

XBOX的優勢一

主機機能

從E3展出的遊戲所見，XBOX毫無疑問是機能最強大的主機。正在為XBOX製作《DEAD OR ALIVE 3》的板垣伴信說：「想要將《DOA3》完全100%在PS2上重現是不可能的。」它和PS2在畫面質素上的差異，不要說是專業的遊戲製作人，就連普通的玩家也可以一眼便看得出來。

XBOX主機機能強的地方還不只是畫面。XBOX本身已內置了硬碟機和ETHERNET插口，比起PS2要另外購買，自然是更勝一籌。MICROSOFT並表示XBOX在提供網路時只會考慮對應寬頻網路，因此玩者可以得到最佳的ONLINE遊戲享受，不像PS2般同時對應窄頻和寬頻，使用寬頻的玩家有可能被窄頻的玩家拖慢通訊速度。



多彩的光源效果和環境貼圖，在XBOX的遊戲中隨處可見

XBOX的優勢二

開發環境

之前筆者提到GAMECUBE遊戲的開發是非常容易，而XBOX也同樣擁有這個優勢，因為XBOX本身的硬件基本上和PC沒有分別，使用的OS是WINDOWS，而且還有DIRECT X這套電腦遊戲程式員用到滾瓜爛熟的開發工具可用。對資金、人手不足的小型遊戲廠商來說，XBOX真是非常吸引的平台。大家還記得PS能夠打敗任天堂的原因嗎？其中一個，便是PS能吸引到這些小公司推出遊戲，而當中又產生了不少勁HIT之作。這情況如今在XBOX上會否重現？筆者認為是絕對有可能的。



電腦遊戲的技術，可直接用在XBOX上面

XBOX的優勢三

歐美地區玩家的支持

XBOX是由美國方面開發的遊戲主機，很自然，在它上面推出的遊戲也會以配合歐美玩家口味的為主，而且在宣傳起上來時也會事半功倍。歐美地區佔去了半個遊戲市場，加上當地的經濟狀況也較日本為佳，可預期在歐美遊戲的銷量會較日本更好。XBOX能夠保住於這個市場的優勢，對它進軍日本市場絕對有幫助，因為如果在歐美XBOX能夠和PS2抗衡甚至超越PS2，日本的廠商也不能無視XBOX的存在，並會增加開發XBOX遊戲的比重，介時就會帶起XBOX在日本市場的佔有率。



從XBOX在美國E3和東京GAME SHOW的受歡迎程度比例，便可知道兩地玩家口味之差異

XBOX的優勢四

資金

MICROSOFT雖然未至於是世界最有錢的公司，但如果蓋茨先生認真起上來，他絕對可以用上他的「零用錢」來進行鋪天蓋地的宣傳活動，甚至是收購一兩家著名的日本遊戲廠商，加強聲勢也未嘗不可。



蓋茨親自在TGS中宣傳XBOX。之後相信類似的宣傳攻勢仍會陸續有來

總結

MICROSOFT的勝利方程式

XBOX的致勝策略分兩方面，首先利用壓倒性的主機機能和超美麗的畫面吸引玩者的注意，然後以極之優待遊戲廠商的開發環境，增加推出之遊戲數量。先攻下歐美的市場，然後順勢擴大在日本市場的勢力。必要時，更可以利用MICROSOFT的龐大資金進行宣傳攻勢。不過XBOX整個計劃仍然存在許多問題有待解決。首先是主機發售時的機數不足（據稱只有數十萬台，比DC發售時更少），而且主機的外表真的不合日本人脾胃。另外，《FF》、《DQ》等RPG遊戲嚴重缺乏，是XBOX的一個致命傷。

GAMECUBE的優勢四

開發遊戲容易

N64絕不是一台受遊戲開發者歡迎的主機，因為要充分發揮N64的機能，和令遊戲做到有「合格程度」的畫面效果，可能已浪費了開發人員一半以上的心血。這樣一來，放在改善遊戲性上的精力自然減少。不過GAMECUBE這問題將不再出現。各大有份開發GAMECUBE遊戲的廠商，無人不稱讚GAMECUBE是一台容易開發的主機。例如SONIC TEAM的中裕司表示，在E3中所展出的GAMECUBE版《PSO》，原來只用了一個月時間！這在N64甚至是PS2上也是難以想像的事。照道理，GAMECUBE上的第三廠商遊戲數將會比N64時更多，質素也會更高。



N64遊戲之高質素是以程式員大量精力換取的



《PSO》的火速移植，證明了任天堂所言非虛

總結

任天堂的勝利方程式

以主機之低價格，在主機推出後的短時間內奪回在N64時失去了市場佔有率，利用自社少數精銳的優質遊戲，滿足現時遊戲玩家對遊戲性（質）之訴求，並保持在低年齡層的優勢。於此同時，以主機容易開發為賣點，吸引更多第三廠商為GAMECUBE開發遊戲（量），實行雙管齊下。不過GAMECUBE的最大弱點可能是機能。它雖然比PS2遲推出了一年半，但如果純粹論主機的處理能力，GAMECUBE並不及PS2般高速和強力。由最新公開的畫面中，GAMECUBE的遊戲多數都以卡通化的方式來表達，感覺就像是一部「高解像化了的N64」……

將PS2和世界連接起來！！
PS2 ONLINE計劃之最新發展及其可能性

在剛過去的美國E3遊戲展之中，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）終於公開了有關PS2 ONLINE的詳細計劃。PS2將會是繼DC之後，第二部可以上網和玩ONLINE遊戲的主機。到底在PS2 ONLINE後，PS2機的遊戲生活會出現什麼變化？筆者在今期將會為各位詳細介紹。

TEXT：時雨

重温PS2之ONLINE計劃

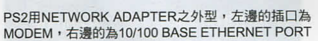
如果大家沒有讀過上一期本刊的E3報導，不知道現時PS2的ONLINE計劃詳情的話，在這裡筆者再為大家複述一次：

1. SCE將推出一個對應PS2的NETWORK ADAPTER

由於PS2並不像DC般內置了MODEM，因此要上網的話便要另外購買一個名為「NETWORK ADAPTER」的裝置。這個「NETWORK ADAPTER」有三個功用，第一是它內置了一個V.90規格的的56k MODEM，雖然速度比較慢，但它可以讓用家即時透過普通電話線上網；第二是它設有一個10/100規格的ETHERNET插口，用家可以透過它接上CABLE或ADSL等寬頻MODEM，享受超高速的上網和ONLINE GAME；第三是它可設有一個可供用家安裝硬碟機的空位，這個硬碟機將會和「NETWORK ADAPTER」同時推出，容量為40GB，用途主要是儲存在上網時下載的資料和遊戲的UPDATE（例如RPG的追加劇情、或戰略SLG的新地圖新兵器等）。

這個「NETWORK ADAPTER」預定售價為39.95美式（約310港元），並預定於11月發售。





PS2用NETWORK ADAPTER之外型，左邊的插口為MODEM，右邊的為10/100 BASE ETHERNET PORT



NETWORK ADAPTER同時是固定硬碟機的裝置

2. SCE在ONLINE計劃中的合作伙伴為AMERICA ONLINE（AOL）、REAL NETWORKS、MACROMEDIA和CISCO

SCE在發展其PS2 ONLINE計劃中，將會和許多間實力強大的公司結盟。首先，AMERICA ONLINE將會為PS2用定提供各種上網服務，包括AOL CILENT、WWW（使用NETSCAPE瀏覽器）、EMAIL和CHAT等等；而REAL NETWORKS則會提供其著名的網上多媒體播放器「REAL PLAYER」給PS2；至於MACROMEDIA，她會提供「FLASH」這種廣泛於各種網頁上使用的技術予PS2；最後，CISCO會將比現時IPv4 PROTOCOL更有效率的IPv6 PROTOCOL加進PS2中，令其不會落後於未來互聯網的最新發展。







Cisco Systems

今次和SCE合作的公司，全都是世界INTERNET技術的先驅

3. SCE將會推出一系列專為PS2上網而設的周邊裝備

相信有使用過DC上網的朋友都會知道，家用遊戲機和電視的最高解像度只有640X480，比起電腦常用的800X600或1024X768為低，在閱讀網頁時相當不方便。為此，SCE將會特別推出一個對應PS2的LCD顯示器（解像度為1024X768），方便打算經常使用PS2上網的用家。



整套PS2 NETWORK組合，外表已和個人電腦極之相似

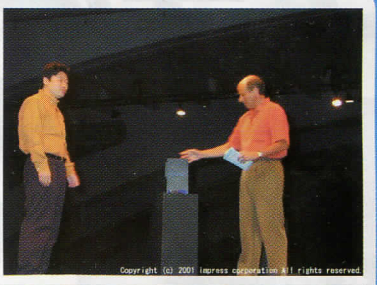
PS2 ONLINE後之可能性

相信各位讀者在看了大堆有關PS2 ONLINE計劃的消息，最關心的還是：「到底我們（香港玩家）可不可以用到上述服務？」「在PS2 ONLINE後有什麼實在的遊戲可以玩得到？」對於這些問題，筆者作了少許初步的推斷。

首先，現時SCE預定推出的「NETWORK ADAPTER」只對應設有擴張槽的「SCPH-30000」型號PS2，但現時大部份日本和香港玩家所擁有的PS2都是「SCPH-18000」或以前，只設有PC CARD插口的舊型號，因此在兼容時相信會出現少許問題。筆者預測，舊款PS2的玩家可能需要另外購買多一個轉換器，才可以使用「NETWORK ADAPTER」。

其他新到有關 PS2 ONLINE消息

PS2將可執行JAVA程式





「JavaOne」展覽會上SCE以PS2示範執行JAVA程式

SCE在美國的「JavaOne」展覽會中，與美國SUN MICROSYSTEM公司共同宣佈，將會在PS2上加入「JAVA VM」（VIRTUAL MACHINE），令其可以執行以JAVA寫成的程式。SCE預定它的推出日期為2001年尾，至於用何種方式、媒體和價格推出則未定。

在PS2上加進JAVA VM之後，PS2用家便可以執行在網上各式各樣以JAVA寫成的程式，當中包括了最常見，直接在瀏覽器上執行的JAVA APPLET和JAVA SCRIPT。另外在日本非常流行，同樣是以JAVA寫式的iMode手機用小程式「iAppli」，遲點也可以透過JAVA VM在PS2上執行。

JAVA程式的特點，是它可以突破不同硬件和平台的限制。只要是支援JAVA的系統，不論它是電腦、手機、電子手帳還是電視機頂盒（SET-TOP BOX），同一個JAVA程式都可以在上面執行。

SCE希望藉著JAVA，令PS2成為電子娛樂的中心，將遊戲、音樂、電影等和寬頻通訊融合，創造一種全新的娛樂模式。

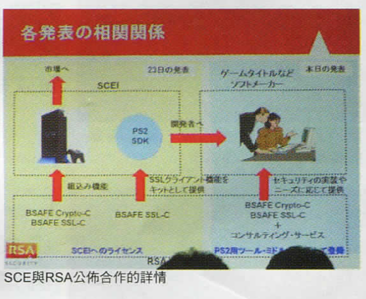
PS2將採用RSA之加密技術

SCE和美國RSA SECURITY公司在上個月23日宣佈，PS2將會對應由RSA SECURITY所開發之加密軟件「RSA BSAFE」系列，令用家在網上傳送的訊息和硬碟上的資料不會被人隨意盜用，保障用家的私隱。

SCE希望PS2可以成為網上娛樂的中樞，但要達到這個目的，PS2必須先具備有良好的安全性，因為在網上進行交易（例如用家付錢購買網上遊戲、音樂），或者傳送私人的資料，一旦沒有優良的保安系統，當出現資料被盜用的情況，用家便會對它失去信心。

故此，SCE將會在PS2的開發器材中，加入「RSA-BSAFE SSL-C」這套加密軟件。這樣一來，開發PS2軟件的程式員便可以將SSL（網上使用率最高的資料加密法）加入他們設計出來的程式之中。確保使用他們開發出來的程式的用家之資料不會被人盜用。另外，RSA SECURITY亦會專為PS2的硬碟機提供另一套加密軟件「RSA BSAFE Crypto-C」，它會保護PS2用家的硬碟機上資料之安全，同時在通訊時也會對應SSL的密碼認證系統，以確認使用者的身份。





SCE與RSA公佈合作的詳情



只有新型的PS2可以直接使用「NETWORK ADAPTER」

其次有關SCE和AOL合作一事。到底PS2的用家是必須採用AOL來上網，抑或用家可以像DC般自由選擇ISP呢？這點SCE在E3時並沒有任何公佈。雖然這並不是個大問題，但始終有選擇比無選擇好，因為香港一旦沒有SCE的官方支援，能自由選擇ISP的話絕對是比較方便。

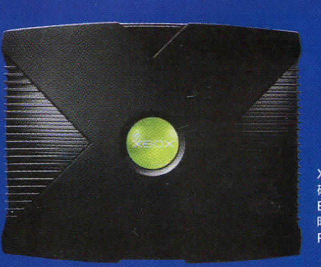
不過值得高興的是「NETWORK ADAPTER」設有56k MODEM，因此即使在最壞的情況下，香港的朋友仍可以用MODEM來玩PS2的ONLINE GAME。筆者相信在PS2 ONLINE GAME推出後，日本的廠商不會要求玩者一定要用寬頻來玩遊戲（始終在日本使用寬頻的人只屬少數），香港的朋友想用PS2玩《FF11》是大有機會的。

說到遊戲，雖然在本年3月開始PS2已陸陸續續推出了《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》、《BATTLE GEAR 2》等數套ONLINE遊戲，但由於它們使用的MODEM不是SCE的官方產品，因此始終不成氣候。當SCE正式在年尾推出「NETWORK ADAPTER」後，PS2的ONLINE GAME數量相信會不斷上昇，而當中最吸引人的當然是SQUARE的《FF11》了！根據SQUARE在最近舉行的決算說明會上之公佈，SQUARE準備在今年11月開始為《FF11》進行BETA TEST，即是說，「NETWORK ADAPTER」推出後不久《FF11》的測試便會開始！至於遊戲正式推出的日期則預定為2002年4月。



SQUARE的PLAYONLINE服務和《FF11》將會是整個PS2 ONLINE計劃的重要一環

雖然PS2的ONLINE計劃正在如火如荼地進行，但筆者覺得SCE仍有一定的隱憂。其主要原因，是NETWORK ADAPTER和硬碟機的價格問題。回想一下DC的情況，雖然每部DC主機都已經附送MODEM，而且DC的價格也十分便宜，但其ONLINE計劃最後也不能稱得上是成功。如今，PS2主機售價是DC的三倍以上，要上網的話用家還要買一個三百元的NETWORK ADAPTER，如果要下載音樂、電影的話又要買硬碟機，這還未把購買寬頻MODEM、網路安裝和使用月費等計算在內……除非SCE方面推出一些優惠計劃，否則在推廣PS2 ONLINE計劃將會遇上極大的阻力，最後可能只有HARDCORE GAMER去加入……這絕不是SCE方面想見到的。



XBOX隨機已經附送硬碟機和10/100 ETHERNET，論上網時玩家的投資絕對要比PS2便宜

其次是寬頻上網的問題，「NETWORK ADAPTER」雖然設有一個10/100 ETHERNET插口，但並不代表用家即時便可以用PS2寬頻上網，

王子復國之戰正式開始
宇多拉英雄戰記

掌握基本戰術!!

角色被打倒便不能復活，唯有...

由於在《Tear Ring Saga》中並不存在任何可以讓部隊起死回生的道具，所以要能夠須利完成遊戲，必須要掌握一些特定的技巧，才能夠保存己方部隊之同時完成每一關的任務。在開始每一關的攻略之前我們會先介紹一下這些技巧的具體使用方法。

戰術篇



讓防禦力高的部隊架起人牆，弱部隊置後，是最基本的戰鬥策略。

(一) 採取集中部隊攻擊策略

當敵人距離己方部隊有一定距離的時候，我們很容易便會使用一些移動力較高的部隊向著敵方部隊的方向進發，但這樣便有可能產生部隊勢力被分散的情況，假如在這種情況下部隊受到敵人的襲擊，同時己方「神官系」的部隊並不在場的話，部隊便很有可能在缺乏支援的情況下被擊敗。所以玩者應該遷就步行力較低的部隊，採取全部隊集中一起的方法執行任務，每次與敵人戰鬥都以全部隊迎擊，這樣便會更為安全。

在森林內攻擊在平地上的敵人，對己方部隊非常有利。

(二) 有效利用地形效果

由於地形效果較高的地方能夠增加部隊的「回避率」，所以你應盡量將部隊配置在例如森林以及岩壁等地形效果較高的地方。另外，你亦應盡量運用可以產生HP回復效果的特殊地形。

地形效果資料

地形	效果	地形	效果	地形	效果
平地	0	川	25	淺水	0
路	0	階段	0	塔	15
森	20	沼	0	城壁	0
荒地	5	民家	5	門	20
砂地	0	岩	20	地面	0
山	0	據點	30	吊橋	0
海 / 湖	30	橋	0	皇座	30



發售商	ENTERBRAIN
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS
發售日	2001 年5月24日

PS／SRPG



(三) 非常重要的部隊支援關係

個別部隊會對特定的部隊持有好感度及忠誠度。將擁有這些忠誠關係的部隊配置在一起的話，便會增加部隊的命中率以及回避率。地形效果再加上支援效果的組合將能夠使戰鬥更加有利。



務必記緊部隊之間的支援關係!



利用部隊之間的支援效果，即使是弱部隊亦能與敵人戰鬥。

(四) 戰略基本功——「待機」

整個遊戲的最基本戰略便是待機 [待ち]。首先，利用Level [レベル] 較高的部隊先進入敵人的攻擊範圍之內並讓其進入待機狀態，這時敵人便會被誘導主動移近攻擊己方部隊，這時你便可以使用位於後方的部隊包圍敵人並進行攻擊，這樣便構成一個最為安全和有效的攻擊策略。



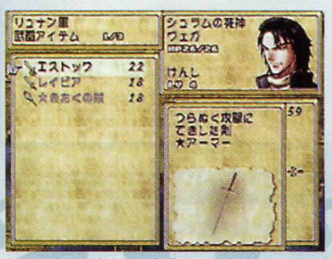
防禦力高的部隊可進入敵方攻擊範圍作餌，誘引敵人接近然後再進行攻擊。



當敵人被誘接近過來的時候，己方全員便可以一氣過圍攻敵人。

(五) 初期的部隊編成工作至為重要

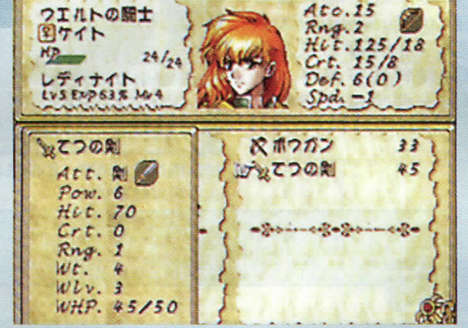
每一次展開新的戰鬥版圖的時候，玩者切忌在未有進行足夠的準備工作之前便草率展開攻勢，因為便很容易失去預算並被敵人擊敗。相反，玩者在展開正式的戰鬥之前必需先決定會參與該場戰鬥的部隊角色，以及展開戰鬥的部隊移動先後順序，並整理所持有的道具物品。另外，你亦需要注意為你想培育的特定部隊準備最佳的防禦效果。



每一場戰役開始之前的準備工作非常重要，記緊預先裝備好能夠有效對付該版圖上敵人的武器。

(六) 有計劃地使用武器

只要裝備強力武器便能夠提高部隊的戰鬥力，但即使如此，打敗敵人亦只能得到很少的經驗值。由於武器的使用次數受到限制，使用較為便宜的武器進行戰鬥是成本效益較為高的策略。



使用便宜的武器打倒敵人更可以得到較多的經驗值，是一石二鳥之策。

(七) 體力回復安排在回合完結之前

無論怎樣精密的計劃，都難以避免受到敵人的攻擊，有些時候所受的傷害亦可能會較想像中為大。這時「神官系」部隊便派上用場了，玩者最好將「神官系」部隊的行動安排在最後進行，這樣便能夠確保部隊在回合完結之前能夠有最充足的體力。另外，假如亦預備好各種回復道具的話便能組合成一個萬全之策。

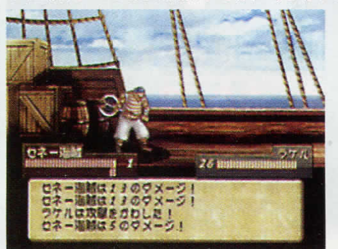


神官系部隊的體力回復行動最後是在每一回合的最後階段進行。

育成篇

(一) 強部隊削弱敵人體力 弱部隊給予最後一擊

Level較低的部隊與強大敵人進行戰鬥的時候，很可能不出一個回合便會遭擊敗，那麼，究道怎樣為這些弱步隊儲備經驗值呢? 答案非常簡單，玩者可以先使用守備力及HP較高的部隊與敵人進行直接的戰鬥並削弱其HP，到了他們的HP所餘無幾的時候，便可以使用弱部隊給予敵人最後致命的一擊。



先主力削弱敵人體力...



再利用較弱的部隊上前給予最一擊。

(二) 不要過份依賴強部隊!!



假如只一味用Level 高的部隊進行戰鬥，其他較弱的部隊便得不到進步了。

一些擁有新加入同伴的部隊由於已經有一定的Level ，所以即使再不斷進行戰鬥Level 亦不會有太大的進步。相反，弱部隊Level上昇的速度非常快，相應的強度亦增加得非常快，因此，玩者不應過份依賴強部隊過關，而應該優先讓弱部隊進行戰鬥並讓他們盡早取得一定的Level。當然，稍得上弱部隊自然亦很容易受到敵人的襲擊，所以強部隊必需要能夠隨時給弱部隊各種支援才可。

(三) 在安全的位置上攻擊



在敵人的攻擊所不能及的位置上進行攻擊，當然是最安全的作戰狀態。

即使是瀕死的敵人，當及予他們最後一擊的時候，亦可能會因為他們避開了攻擊，並受到反擊的傷害。所以，對於使用弓箭攻擊的敵人可以採取埋身戰，而使用劍等近距武器的敵人則可以使用弓箭對付他們，這亦是一個非常有利用的戰法。

(四) 治療之杖 [いやしの杖]



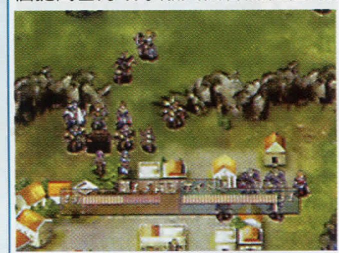
把部隊移進沼澤地帶減少HP，再不斷使用治療之杖回復HP，這樣便可以在沒有任何風險之下增加神官系部隊的Level 了。

沒有攻擊力的神宮系部隊可以透過不斷使用治療之杖 [いやしの杖] 來增加自己的Level 。所以，即使己方部隊只是受了少許的傷害，你也可以多多使用治療之杖，這樣便能加快他們Level 上昇的速度。在這個情況下，節儉並不是美得呢。

戰鬥篇

(一) 舉足輕重的道具交換系統

使用例如鐵之大劍(てつの大劍)等武器攻擊敵人時，由於武器的重量的關係，部隊便相對難於避開敵人下一輪的攻擊。所以，在攻擊敵人完畢之後，你可以與　蓟顛漱v方部隊交換一些增加反擊能力的武器，這是一個提高己方攻擊敵人機會的絕佳方法。


為了避免因為敵人的反擊而受傷，可使用鐵之弓[てつの弓]進行攻擊。

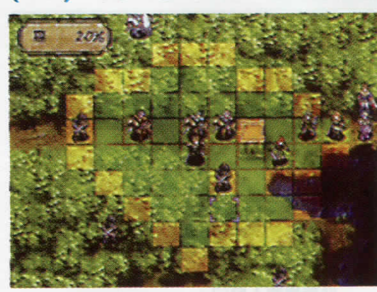

在輪到敵人移動之前，先裝備可以進行反擊的武器。

(二) 重要的敵人情報

與未知的敵人進行戰鬥時，務必先按▲觀看敵人的狀況(Status/ステータス)，並了解敵人的攻擊力以及現時所裝備的武器種類特性等資料。這樣你便有可能想出一些攻擊這個敵人的特別策略呢!

在與敵人進行戰鬥之前，最好先調查一下敵人的資料。

(三) 騎馬系部隊的使用方法


下馬狀態較有利於在森林或荒地的移動。

一般而言，騎馬系部隊在乘坐馬匹的時候能力會較為強的，但在部份地形下，下馬的時候移動速度則會較為快速的，這個分別大家需要清楚知道。

(四) 魔道系部隊


使用魔道系的部隊，即使是Armor系的敵人亦可以輕易擊倒。

魔道系的部隊守備力及HP均較低，但他們的優點是能夠無視Armor系(アーマー系)高守備力以皮之盾(かわのたて)等裝備的影響，並給予對方一定的傷害，這一點對於戰鬥是非常有利的。

MAP.1 登陸威魯特

版圖屬性：平地
出戰部隊數目：4
勝利條件：敵人全滅

蘇拉之港

作為遊戲的第一關，玩者相信可以在沒有太大的困難之下輕易完成任務。版圖的行動範圍狹窄、敵方部隊戰力弱，而且出現部隊的類形亦不多，只要先確認並把握戰鬥的順序，便可以安全過關。

訪問民家

讓寧藍[リュナン]持有在民家裡獲得的「鐵之劍」[てつの劍]。而本關出現的技能[Skill/スキル]，除了加洛[ガロ]之外所有人都可以學習得到，你可以選擇預計今後會經常使用的部隊去學習這項技能。



注意遊戲中的「技能」只能夠讓一位角色學習。

可獲得的道具及技術種類一覽

(a) 鐵之劍[てつの劍]
(b) 海之戰士之技[海の戦士のスキル]
(c) 皮之盾[かわのたて]
(d) WLV PLUS [WLVプラス]
(e) 護身符[おももり]
(f) 藥草[やくそう]

吊橋的降下

當戰鬥進入第五回合之後，通往下方大陸的橋便會降下，你便可以率令步隊過橋。但由於加洛的移動力較低，最好在第四回合先把他配置在橋的前方待機。

讓移動力較低的部隊先過橋。

地圖中的數字顯示己方部隊的初期配置位置，大階英文字母為敵人、小階英文字母為可進入之建築物，★是武器屋，■是道具屋。



在與敵人首腦進行戰鬥之前，可以先掃除其他敵人，賺取最多的經驗值。

戰術指南

吊橋下降的時候，莎也［サーシャ］及琪爾［ケイト］會在橋的正下方。讓寧藍與莎也談話，莎也便會答應加入成為同伴，然後再讓寧藍以及莎也兩人與琪爾談話，琪爾亦會答應加入己方陣營。首腦的攻略法方面，你可以使用古拉爾斯［クライス］的矛［てやり］及基爾杜的Bow gun［ボウガン］等遠程武器削弱首腦的體力，然後再利用其他同伴一舉進行圍攻。注意由於莎也並不能夠給予首腦任何傷害，你可以讓她在外圍透過與一般的敵人戰鬥賺取經驗值。

談話事件：

寧藍［リュナン］& 莎也［サーシャ］

MAP.2 討伐山賊

版圖屬性：山地
出戰部隊數目：7
勝利條件：壓制敵方據點

多拉斯村

在這一關裡，女主角安迪［エンテ］將會首次登場。而除了安迪之外，朱利亞［ジュリア］、巴捷［バーツ］、巴拿門［プラム］等同伴均會陸續加入成為同伴。注意安迪和巴拿門除了可以使用杖道具進行體力回復以及Save等補助功能之外，並不能給予敵人任何攻擊性的行動。

戰術指南

位於湖右方的敵人會襲擊下方的村落，所以你需要先率令軍隊立即趕往村落，但注意不要讓朱利亞單獨行動，而與寧藍採取合流策略一同前往村落並合擊敵人，同時向著地圖的左方進軍。另外，你無需要將安迪以及巴捷移離最初的配置位置，只要讓巴捷攔截並擊潰來襲的敵人便可。另一方面，當寧藍等人到達湖的附近之後，便可以讓他們向著村落的方向進發。由於首腦絕對不會離開原初的位置半步，所以你最好先誘導首腦身邊的敵軍過來並殲滅他們，當只餘下首腦一人之後才再進行最後的圍剿攻擊。



假如村落被敵人成功襲擊，民家便會遭受破壞。



增援的敵人實力並不強，可以把握機會讓較弱的部隊增加經驗值。

地圖中的數字顯示己方部隊的初期配置位置，大階英文字母為敵人、小階英文字母為可進入之建築物，★是武器屋。

談話事件：

寧藍［リュナン］& 朱利亞［ジュリア］
亞傑斯［アーキス］& 伊蘇迪魯［エステル］
寧藍［リュナン］& 安迪［エンテ］
巴捷［バーツ］& 巴拿門［プラム］

可獲得的武器的變化

在多拉斯村裡，只要讓特定的角色進入民家便可以獲得特定的道具，而要獲得最多不同種類的道具，讀者可參考下方的流程表，假如改變進入民家角色人物的順序，便有可能令這些民家的門關閉並失去了獲得新道具的機會。

可獲得的道具及技術種類一覽

(a) MHP PLUS (MHPプラス)
(b) 治療之果實 いやしのかじつ
(c) ポールアクス
(b) 金幣之袋（きんかのふくろ）
(b) ランのてかがみ

流程表：

巴捷進入(b)
獲得金幣之袋
▼
巴捷進入(c)
獲得ポールアクス
▼
安迪進入(b)
治療之果實［いやしのかじつ］
▼
安迪進入(c)
得到巴拿門的協助
▼
巴拿門進入(b)
得到ランのてかがみ

獲勝後出現的特別事件

在今次戰役中獲得勝利後，你便可以獲得10000G的獎金。而且，假如巴拿門能夠與村長進行談話的話，同時李［リー］仍然是同伴之一的話，便可以再獲得護身之杖（まもりの杖）。

勝利後可獲得的物品

10000G
護身之杖

MAP.3 遭遇戰

版圖屬性：平地
出戰部隊數目：10
勝利條件：敵人全滅

蘇拉之港

在這一關裡敵人除了擁有先行優勢之外，更會出現大量移動力非常高的騎馬系敵人。假如偶一不慎可能會發現敵人在眨眼之間已經走近在部隊的旁邊，所以要特別留意這些騎兵的移動情況。另外，亦要注意不要誤入首腦的攻擊範圍之內，事實上，己方的部隊並不需要作太多的移動，只需要等待敵人接近，並立即以複數部隊集中攻擊便可。

戰術指南

首先，使用拿芬[ラフィン]等防禦力較高的部隊在版圖的中心部份築成人牆，並將安迪等較弱的角色方置在較後的位置。另外在移動的時候，為了令部隊的防禦力增加，應盡量將部隊放置於森林的位置上。假如敵人接近的話，便可以立即使用ボウライダー或スピアライダー等遠距敵攻擊武器進行攻擊，盡量在不需要使用任何回復藥草的情況下一氣過將敵人擊潰。增援的土匪由於並不強，所以並不難對付，反應成為了賺取經驗值的手段。但注意不要一個不留神進入了首腦的攻擊範圍。

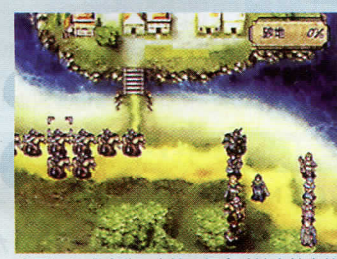


較強的部隊置前保護後方較弱的隊伍。

使用安迪及巴拿門等角色的遠距敵攻擊便可以在敵人來到面前之前把他們擊倒。

緊守通往市鎮的橋口

不斷出現增援的山賊的目標是右上方的市鎮，他們會不顧一切衝向目標但不會在途中作出任何攻擊，為了保護市鎮內存在著的重要道具，你應該在橋的前方放置最強的部隊陣容阻止山賊進入市鎮。



土匪假如成功進入市鎮，便會破壞市鎮中的民家，這樣便會失去獲得重要道具的機會。

利用增援山賊賺取經驗值

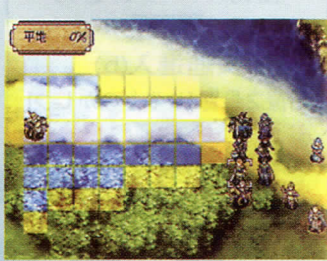
第三回合出現的土匪援軍會向著市鎮進攻，所以你可以將部隊置於橋的前方並等待土匪的到達。由於這些援軍並不會進行任何攻擊，你大可以藉此機會讓較弱的部隊賺取經驗值。但由於這些土匪在體力減少的時候有可能會逃向首腦的方向，注意切忌不要因為追捕土匪而誤進入首腦攻擊範圍並受到攻擊，假如你真的想確保能夠完全殲滅土匪的話，可採用夾擊的方式防止敵人逃脫。



雖然土匪不會從水中進行攻擊，但仍然會作出反擊。



讓例如莎也等較弱的角色增加經驗值和Level最適合不過。



敵人首腦的行動範圍非常廣寬，所以不要因為追殺敵人而誤入首腦的攻擊範圍。

不要遺下重要的道具!

在市鎮裡有進行轉職[Class Change/]必需的道具「武士之証明」(ナイトのあかし)、「再移動之書」以及許多不能在商店裡購買的各種珍貴道具，但由於首腦被殺死之後這一關便會被強制終止，所以在攻擊首腦之前應先確保所有道具已經到手。寧藍前往拉魯沙斯之家(ナルサスの家；地圖中標示為(g)的位置)便會引發特別事件，由於這個事件意味著日後你將能得到拉魯沙斯的加入，所以記著不要遺忘了呢。



掃除全部的敵人小角色之後，便可以慢慢收取各種道具。



讓寧藍前往訪問拉魯沙斯之家便會發生特別事件。

可獲得的道具及技術種類一覽

(a) 武士之証明[ナイトのあかし]
(b) 再移動之書
(c) 海之戰士之技[海の戰士のスキル]
(d) スーパープルフ
(e) LUK UP [LUK アップ]
(f) 鐵之矛(てつのやり)
(g) 拉魯沙斯之家(ナルサスの家)

敵人首腦攻擊了強大　不要單獨行動!!

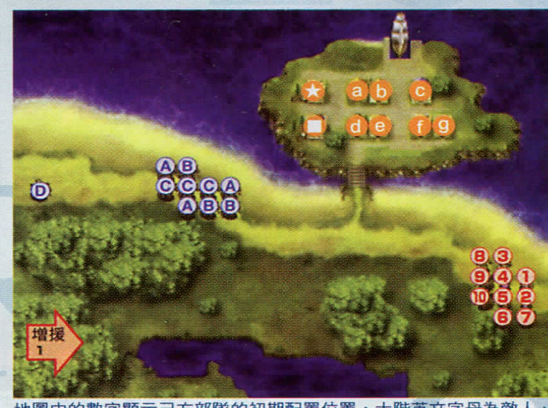
這一關的首腦是一個武士系敵人，攻擊力以及移動力都非常高，假如弱部隊不小心進入了首腦的攻擊範圍可能會有被一擊即殺的危險。最佳的攻略方法是，先使用巴捷及拿芬等較強的部隊走入首腦的攻擊範圍，當首腦被誘引過來的時候，立即再移動其他部隊圍剿它。



幸好對手的速度只有9。



包圍敵人進行夾攻，再配合能夠回復體力的部隊便能形成一個萬全的攻擊陣營。



地圖中的數字顯示己方部隊的初期配置位置，大階英文字母為敵人、小階英文字母為可進入之建築物，★是武器屋，■是道具屋。

勝利後的特別事件

獲勝後，假如加洛以及朱利亞都仍然生存的話，便會出現兩人談話的特別事件，這時便會出現「ああ」[好] 及「ひとりにしてくれ」[讓我獨自一人!] 兩個選項。假如選擇「ああ」的話，加洛與朱利亞便能夠建立互相支援的友好關係。



第一次組成的支援效果部隊。

重點

- 弱部隊置後
- 集合部隊力量攻擊單獨的敵人
- 注意不要誤入首腦範圍

版圖屬性：森林
出戰部隊數目：10
勝利條件：壓制敵方據點

MAP.4 悲傷的戰士

古拉莫森林

分散在版圖上各個地區的箭手不單只攻擊範圍廣寬，而且由於他們會潛伏在森林之內，己方部隊的攻擊要傷害到他們並不容易。因此，最佳的攻擊策略是以複數的部隊合力攻擊單一隊箭手以此增加成功攻擊他們的機會，然後再續一殲滅他們。另外，維加 [ヴェガ] 以及拉基魯 [ラケル] 兩人在未來的戰役中將會成為重要的主力人物，務必讓他們加入成為同伴。

馬德露加入成為同伴

開始戰鬥之後，馬德露 [マーテル] 便會立即加入己方陣營。她的優點是不管在怎樣的地形之下均可以以常規移動速度移動，即使距離較遠的敵人亦可以一氣過接近他們進行攻擊，但由於馬德露是飛行部隊的關係，對於弓箭手的攻擊即較為弱。



移動的時候小心不要被弓箭手的攻擊所傷害。


莎也的轉職 [クラスチェンジ/Class Change] 道具是天馬之笛。

談話事件：

莎也 [サーシャ] & 馬德露 [マーテル]


與路加相會後便會得到能夠輕容使出必殺攻擊的弓 [てゆみ]。

在民家裡獲得重要道具!

位於版圖左上方的民家裡有一位獵人拉基魯 [ラケル]，你可以讓莎也 [サーシャ] 前往探訪，便能夠到他的幫助並加入成為同伴。但要注意一幫盜匪正打算襲擊拉基魯的家，應使用移動力較高的馬德露作好戰鬥的準備。而在另一間民家裡，你將可獲得遠程治療之杖 [とおいやしの杖]，遠程治療之杖讓你回復位於遠處同伴的體力，是非常重要的道具。

可獲得的道具及技術種類一覽

(a) 弓 [てゆみ] (只有讓路加 [ルカ] 進行訪問時才能得到)
(b) 遠程治療之杖 [とおいやしの杖]


在版圖左下方出現的維加攻擊力很高，除了朱利亞以外，不要讓其他部隊接近他。

新同伴羅查入隊方法

假如朱利亞是戰鬥成員之一，在第二回合裡維加 [ヴェガ] 便會以敵人的形式出現，讓朱利亞移動至他的旁邊便會進入戰鬥書面，戰鬥完畢後維加便會加入成為同伴。另外，維加所持有的 [シュラム] 是不能在商店購買的武器。

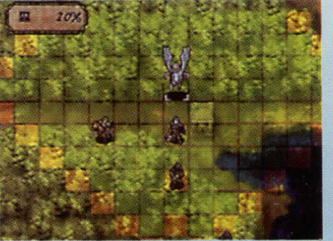
談話事件：

朱利亞 [ジュリア] & 維加 [ヴェガ]

弓箭手攻擊法

正如剛才所言，一共有九人的弓戰部隊是頗難對付的敵人，最佳的攻擊方法是在箭手攻擊範圍以外的地方一氣過走近箭手旁邊並擊倒他們，而最適合擔入此工作的是馬德魯 [マーテル]，但由於她的攻擊力較低，一次的攻擊並不足以讓她擊倒箭手，所以，可以先使用防禦力較高的角色削弱箭手的體力，然後才在下一回合讓馬德露擊倒他們。


利用馬德魯攻擊弓箭手。


讓防禦力較高的部隊擔任人盾，馬德魯便會更為安全。



假如戰鬥隊員中包括拿芬 [ラフィン] 的話，便會出現特別事件。



這是其中一個最佳的配置陣營，利用岩石便可以減少需要的包圍部隊數目。



只要成功圍困羅查，一切便準備就緒，便用其他的隊員進行戰鬥。

用女部隊包圍羅查

在敵人的第五回合開始時，羅查 [ロジャー] 以及美露 [メル] 便會開始移動，但記著不要與他們展開戰鬥，原因是美露及羅查分別會在第六及第七關裡加入成為同伴，而且兩人都是非常強力的角色。所以，你需要在不打倒他們的前提下將他們壓制在岩石的附近，為此，你可以利用四個女性部隊前往包圍羅查，由於羅查並不會攻擊女性的關係，相方便能夠避免展開戰鬥。而美露方面由於她只裝備治療之杖的關係，己方部隊不會受到任何攻擊。


地圖中的數字顯示己方部隊的初期配置位置，大階英文字母為敵人、小階英文字母為可進入之建築物。

MAP.5 傳說中的他方

版圖屬性：城內
出戰部隊數目：8
勝利條件：敵人全滅

馬路斯神殿

雖然這一關的版圖面積很小，但各種可能出現的特別事件以及強力的敵人首腦等都是玩者所不能忽視大意的。在這一關裡將會出現積古[ジーク]以及馬魯朱 マルジュ]兩位新同伴，他們不單只是兩位已有一定戰力的同伴，未來亦將會有很大的發揮機會，所以，務必要得到他們的入隊協助。

特別人物：馬路斯神官

在這一版裡將會出現一個並非由玩者控制的己方人物馬路斯神官[マルス神官]。馬路斯神官會自己主動作出攻擊，但當達到地圖的中央部份的時候，他便會幾乎進入壞滅狀態，所以，最後與首腦之戰仍然需要依靠你自己的的力量呢。另外，玩者的部隊不能夠得到任何由馬路斯神官所擊敗的敵人的經驗值。

積古以及馬魯朱加入方法

在這一關裡將會出現叛變的黑暗騎士積古[ジーク]以及從暗黑兵團逃走出來的馬魯朱[マルジュ]加入成為同伴的特別事件。你可以分別讓寧藍[リュナン]及安迪移動到積古及馬魯朱的旁邊，這時便會引發對話場面，並可以說服他們加入成為同伴。積古和馬魯朱兩人在加入時都已經有一定的實力，並能夠立即發揮很大的作用，但注意馬魯朱可能會在逃走的過程中被殺死。



暗黑神官的攻擊力頗高，戰鬥之同時請留意部隊餘下的HP呢。

吸取體力的暗黑神官

暗黑神官所使用的攻擊方法頗為麻煩，因為它會將攻擊所造成的HP 傷害吸受作為自己的HP ，所以假如你的部隊不能夠在一個回合裡擊倒它，便需要考慮到它會利用不斷的攻擊去回復體力的情況。

談話事件：

寧藍[リュナン]＆積古[ジーク]

安迪[エンテ]＆馬魯朱[マルジュ]



在單數回合裡將部隊配置於攻擊範圍之外避開黑洞的攻擊。

達奧的攻擊方法

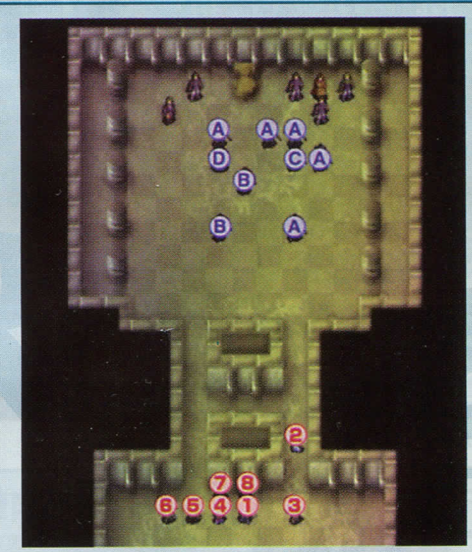
達奧[ダゴン]所使用的黑洞[ブラックホール]魔法，只能夠在雙數回合中才能夠使用，所以你應在對方的偶數回合來臨之前將自己的部隊置於攻擊範圍以外，到了單數會合才集中眾部隊的力量攻擊他。由於在單數回合的時候達奧並不能作出任何反擊，你很容易便可以擊敗他。

獲勝之後

在這場戰役中獲勝之後，假如馬魯朱以及斯魯非都仍然生存的話，便會發生會話場面，並會得到「☆ヴンダーガスト」。

勝利後可獲得的物品

☆ヴンダーガスト



地圖中的數字顯示己方部隊的初期配置位置，大階英文字母為敵人

序盤出現的道具一覽

道具名稱	說明	售價
やくそう	使用的部隊回復10點HP	1200G
いやしのかじつ	使用的部隊回復20點HP	2100G
いやしのしずく	使用的部隊HP全回復	-
おまもり	幸運之護符，救活配戴者後消失	5000G
エリクサー	UnitHP 全回復	-
リペアハンマ	可修理一般的武器	8000G
きんかのふくろ	獲得隨機數的資金，賣出則固定值3000G	-
かわのたて	裝備了的部隊守備力上升4	2000G
てつのたて	裝備了的部隊守備力上升7	4000G
はがねのたて	裝備了的部隊守備力上升12	-
ぎんのた	裝備了的部隊守備力上升20	-
まほうのたて	裝備了的部隊魔法防禦上升7	8000G
かぜのたて	對風魔法的防禦上升12	-
いかづちのたて	對雷魔法的防禦上升12	-
はしのカギ	放下橋樑的鎖匙	-
とびらのカギ	開門的鎖匙	-
ギルドのカギ	進入秘密店的鎖匙	-

道具名稱	說明	售價
ナイトのあかし	騎士系的部隊可以轉職	-
せいじゃのあかし	魔道・神宮系的部隊可以轉職	-
ゆうしゃのあかし	騎士系的部隊可以轉職	-
天馬之笛	莎也專用。轉職成天馬部隊	-
飛龍之笛	飛行系的部隊可以轉職	-
スーパーブルフ	使用的部隊升級的上限上升10	-
再移動之書	使用的部隊學得再移動的技能	-
AGI プラス	使用的部隊的敏捷上升	-
MAG プラス	使用的部隊的魔力上升	-
WLV プラス	使用的部隊的武器等級上升	-
LUK プラス	使用的部隊的運氣上升	-
POW プラス	使用的部隊的力量上升	-
MHP プラス	使用的部隊的HP最大值上升	-
DEF プラス	使用的部隊的守備力上升	-
ランのてかがみ	巴蘭姆母親寫的書信，是用來搜索父親的線索	-
リングオブサリア	卡多里專用。變身成為火龍	-
聖龍のウロコ	守備力和魔法防禦上升40，不會被特攻及必殺擊中	-

衝擊之事實！！
「為了SPIRA…同時也為了YEVON…我想這樣做是最好的。」
YUNA







發售商	SQUARE
售價	8800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	7月19日預定

PS2／RPG／對應DUAL SHOCK2

TEXT：時雨

FINAL FANTASY X

在上一期的《FF X》特集中，相信不少讀者在看到了這張照片後都十分驚訝，「YUNA竟然要結婚了？！」「新郎竟然不是TIDUS？！」「那神秘的男人到底是……」。今期，筆者將會從這些最新公開的情報和畫面中，分析《FF X》的世界觀。

受到全世界人祝福的婚禮

由婚禮的排場可以見到，這次婚事在SPIRA中肯定是一件絕大的

原是一生人一次的重要時刻，但兩人的表情卻……

在YUNA的面上，完全感覺不到喜悅的神色。對她來說，這次結婚相信不是什麼值得高興的事。而在SEYMOUR的面上，掛著的也只是略帶傲慢的微笑……

門當户對的一對？

這名準備和YUNA結婚的男子，名叫SEYMOUR GUADO，是《FF X》的世界「SPIRA」的最高領導者。而YUNA則是傳說中的召喚士BLASKA的女兒。從兩人的社會地位，和上面YUNA的一段對話來看，大家可以知道這次婚事並不是因為兩人相戀而成立，而是因為政治或宗教的理由所促成的。



天野喜孝筆下的YUNA和SEYMOUR

由《FF》第一集以來已為《FF》系列繪畫插圖的天野喜孝，今次在《FF X》中他也繪畫了大量作品。下面這張畫，相信是描繪了SEYMOUR和YUNA在婚禮時的情景——無表情的YUNA，依偎在SEYMOUR的懷裡。令人感到奇怪的是身為SPIRA英雄的SEYMOUR，他的表情多多少少帶一點邪味……

「如果是普通人，有時沈湎在悲傷之中也是無可厚非的。不過你要明白身為一位召喚士，你自己本身便是人們的希望。」

SEYMOUR

在SHIN的威脅下，所有SPIRA人民的心靈寄託YEVON

「為了SPIRA…同時也為了YEVON…」YUNA這句說話中出現的「YEVON」到底是什麼？其實要明白SEYMOUR的身份，便一定要知道YEVON在SPIRA中的地位。

在上期的特集中，也說明過SPIRA是一個被破壞者「SHIN」長期威脅的世界，因此在這世界的人們心目中，是沒有「希望」存在的。而在這種極端的環境之中，「YEVON」便是人們唯一的心靈寄託。YEVON的含意很難用我們的語言解釋得到，具體地說，它是思想、教誨、戒律的一個總稱。由於大多數SPIRA的人民長久以來都信奉YEVON，因此也可以說YEVON是SPIRA人民生活中的「常識」，就正如我們世界「不可殺人」、「不可盜竊」這些常識一般，YEVON的戒律在SPIRA的世界中是普遍存在的。



由於人們須要在絕望的環境下生活，他們自然會追尋一些超越物質世界的精神寄託。「由於有SHIN的威脅，YEVON才會出現」，對SPIRA的人民來說，YEVON是常識之餘，也是唯一的希望



能夠打倒SHIN的召喚士，是YEVON教義中一個非常特殊的階級

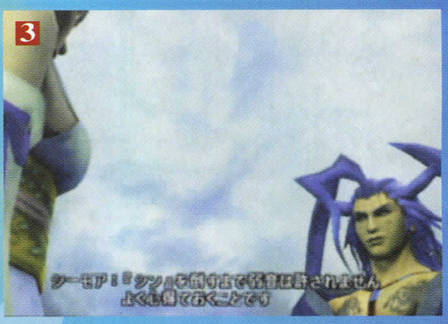
SPIRA的文明



YEVON的教義是常識，也是絕對不容侵犯的存在，因此和YEVON有直接關連的人物社會地位非常高







1.有家底，有實力，也得到民眾的支持，SEYMOUR看來的確是統治SPIRA的最佳人選
2.雖然名義上他是「老師」，但實際上SEYMOUR只有28歲
3. 他對自己的職務非常著緊，對身為召喚士的YUNA也是以事務性的口吻來談話，沒有半點私心

SPIRA全人民的領袖 SEYMOUR GUADO

YEVON在SPIRA各地都設有寺院，也有祭司負責講解YEVON的教義，組織和我們現實世界的宗教十分類似。而在SPIRA這組織中地位最崇高的人則被稱為「老師」，而SEYMOUR便是現任的老師。他是上一代老師，GUADO族人ZISKAL和一名人類女性所生的兒子。由於他這種混血兒的身份，加上天賦的魅力，令民眾們都視他為「能夠平等地領導各個民族之領導者」。他的態度和藹，意志堅定，而且在執行職務時非常認真和嚴謹。可以就他是由出身、容貌到性格都是完美的男人。YUNA下嫁這人看來是得到幸福的保證，但是……



YUNALESKA和ZEION是什麼？

在下面SEYMOUR一段相信是向YUNA說的話中，出現了「YUNALESKA」和「ZEION」兩個意思不明的字，從字裡行間中可以猜想得到它們可能是傳說中的人名，但實際上有關它們的情報仍不足夠，只好期待之後的情報可以給我們提示吧。

「那就讓我成為你可以寄託的人吧，就像 YUNALESKA 依靠 ZEION一樣。」
SEYMOUR

在YEVON的教義之中，是禁止人民使用機械裝置的。「由於人類以前太過依賴機械，SHIN才會出現在這個世界。所以人不可以再使用機械。在人償還了自己所有的罪孽後SHIN便會消失。」
由於有這段教義，SPIRA的人絕不會使用任何有機械在內的道具。

雖然教義上是這樣寫，但這是不是代表SPIRA上面沒有任何機械呢？答案是否定的，因為在遊戲發生的時代的1000年前，在SPIRA上出現過高度文明，當時的人曾製造出各式各樣的機械，但他們最後也被自己的科技所滅亡。在1000年後，SPIRA上仍可以找到各種史前的機械遺物。



在已公佈的畫面中我們可以發見有以機械製成的敵人，相信它們是和SPIRA的古代文明有關

TIDUS、YUNA和SEYMOUR三人的關係是？

在近期的《FF》之中，男女主角在故事中相戀是必然的事。而在《FF X》中女主角竟然會和男主角以外的人結婚，相信這也是描寫TIDUS和YUNA之間感情發展的其中一步。到底結果會是如何？在個多月後《FF X》正式發售時便會有所分曉。



在天野喜孝筆下的男主角TIDUS，他的表情好像有點哀傷，這是和YUNA要結婚有關？









高橋名作PS2登場

GAME PS GAME DATA

生產商	NAMCO
價格	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定12月

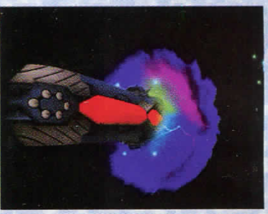
PS2/RPG



有關NAMCO將會在PS2推出的遊戲名單中出現過《XENOSAGA》的名字後，一直都沒有關於遊戲的最新消息和畫面公佈。三年前高橋哲哉為SQUARE製作過《XENOGEARS》，遊戲的故事內容和世界觀都很有SF風格，再加上利用機械人作戰鬥武器，因此遊戲十分受歡迎。至於今次高　哲哉再為NAMCO推出《XENOSAGA》，同樣地是SF風格的題材，不過將會分為數集推出，現在就待我們看看高橋先生的《XENO~》世界。

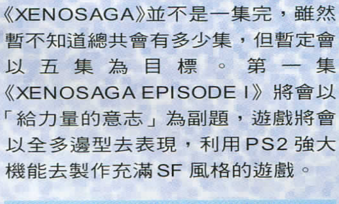
《XENOSAGA》分數集推出





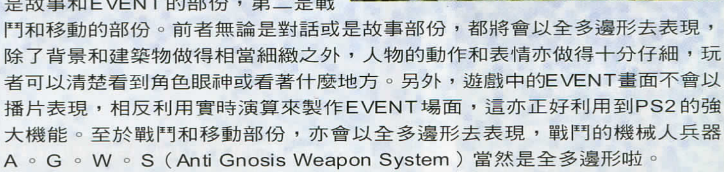


高橋哲哉曾經為SQUARE推出過《XENOGEARS》，由於遊戲很有SF風格，兼且又有機械人戰鬥的元素，因此一直都很受歡迎。在日本雜誌的期待榜之中，經常也是徘徊在20位以內。這次高橋再次發揮其SF的魅力，不過並不是再為SQUARE製作發行，而是找到NAMCO來製作和發行。另外，這次的《XENOSAGA》並不是一集完，雖然暫不知道總共會有多少集，但暫定會以五集為目標。第一集《XENOSAGA EPISODE I》將會以「給力量的意志」為副題，遊戲將會以全多邊型去表現，利用PS2強大機能去製作充滿SF風格的遊戲。



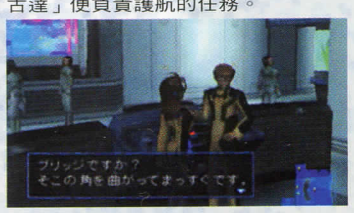
全立體的世界

遊戲大致上分為兩個部份，第一是故事和EVENT的部份，第二是戰鬥和移動的部份。前者無論是對話或是故事部份，都將會以全多邊形去表現，除了背景和建築物做得相當細緻之外，人物的動作和表情亦做得十分仔細，玩者可以清楚看到角色眼神或看著什麼地方。另外，遊戲中的EVENT畫面不會以播片表現，相反利用實時演算來製作EVENT場面，這亦正好利用到PS2的強大機能。至於戰鬥和移動部份，亦會以全多邊形去表現，戰鬥的機械人兵器A。G。W。S（Anti Gnosis Weapon System）當然是全多邊形啦。



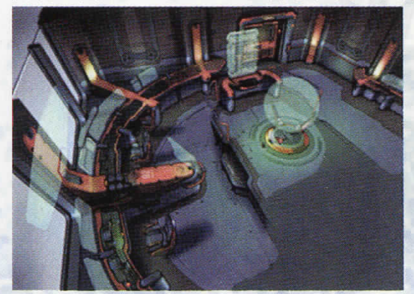
《XENOSAGA》的物語與世界觀

距離現在很遙遠的未來，《XENOSAGA》中關鍵的東西「事象變移機關佐哈魯」開發的時候，就是這故事的舞台。這個可以實現希望的裝置，由於「某種理由」被放棄在宇宙的外圍。至於這個時代星系間廣泛利用一種名為U。M。N。空間歪曲航行法，因此造就了約50萬的惑星國家組成「星團連邦」。不過在人類發祥地地球的天空上禁斷之地--LOST JERUSALEM附近，出現了發出白光的巨大宇宙船和不明生物，這些謎之星體組織稱為「古羅絲斯」。這組織的一切事情皆無人知曉，唯一能知道的是它們擁有抹殺所有生命體的傾向，這些都可以在它們的行動中得到明白。至於「星團連邦」的一方，當中有一定影響力的組織「維古達」（主角所屬的組織名稱），利用人型兵器A。G。W。S（Anti Gnosis Weapon System）和KOS-MOS戰鬥系統，與「古羅絲斯」一直對抗著。由於要安全地把那「事象變移機關佐哈魯」運回「星團連邦」作研究，同時避免落入「古羅絲斯」的手中，於是主角的「維古達」便負責護航的任務。



A。G。W。S(Anti Gnosis Weapon System)

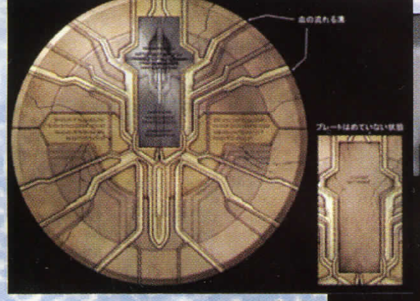
人類為了對付「古羅絲斯」而開發的兵器，由於「古羅絲斯」比較神出鬼沒，因此A。G。W。S需求很高的機動能力，利用胸或腹部的探測器，



把沒有實體的「古羅絲斯」星人捕捉於攻擊範圍之內。至於AG號碼的機體屬於「星團連邦」的標準型機體，多數是以人型姿態再加上武裝作戰。至於VX系列的機體則是民用的，不過由於仍是試作的階段，雖然比較標準的AG型性能優秀，但是仍未能作量產之用。VX-10000遊戲中是主角的專用機體。









人物介

シオン.ウヅキ (子音.卯月)

性別：女
年齡：22
身高：163CM
體重：48KG

本作的主角，是「維古達」的第一開發局KOS-MOS開發計劃的主幹技師。幼少時代因為故鄉發生戰亂，雙親都在那時離開人世，而且兩年前初戀男友也因事故死去，所以她是位飽受人間辛酸的「堅強女性」。雖然她擁有獨特的魅力，可是她自己卻否定這能力，不過其實有很多男性對她有意思的。

コスモス (KOS-MOS)

性別：女
年齡：外表18歲左右
身高：167CM
體重：92KG

故事中的關鍵少女，是「維古達」研究出來的合成人，表面目的是為了對付「古羅絲斯」的戰鬥系統，她本身沒有名稱，由於性格是以理論、確立和任務這三原則來決定行動，所以便以秩序來命名。開發者還加入了無條件守護子音。卯月。

ケイオス (CHAOS)

性別：男
年齡：外表16歲左右
身高：169CM
體重：53KG

與KOS-MOS一樣是故事的關鍵人物，眼神和表情有一點憂心，不過性格卻很豁達和健談。外面看來大約十六歲，但實際的年齡不明，琥珀色的瞳孔和銀髮是他的特徵。由於他把過去的事也完全忘記，因此他已混沌來為自己命名。





DISNEY + SQUARESOFT = KINGDOM HEARTS

GAME PS GAME DATA

生產商	Square
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	MC2 (KB 數未定)
發售日	2001 冬發售預定
遊戲類型	RPG

Disney SQUARESOFT KINGDOM HEARTS キングダムハーツ

兒童動畫王國和RPG王國的傾力之作

在大家正在這邊廂討論話題作《太空戰士 X》之時，那邊廂Square 卻已經開始了另一隻RPG《KINGDOM HEARTS》的開發。今次和Square 合作開發的，竟然是兒童動畫王國迪士尼！究竟Square會如何將瘋靡世界的迪士尼樂園帶到電視遊戲之中？

TEXT：小寶寶

＊畫面圖於開發中



為了尋找 KeyBlade 的下落，唐老鴨和高飛狗四出搜尋。

多姿多彩的世界

相信不用我多說，大家也會知道迪士尼的世界是色彩繽紛，多姿多采的。但大家又有沒有想像過將這個絢麗的世界以3D形式表現出來會是如何的？相信大家可以在這遊戲中找出答案來。

故事內容

在Disney Island 上居住的 SORA 、KAIRI 和 RIKU 為了確認自己和這個世界的存在意義，三人便展開旅程，離開住了十數年的Disney Island。那邊廂，受了失蹤的國王所囑咐的唐老鴨和高飛狗正在四出尋找 KeyBlade 的擁有者。於命運的安排下，SORA等人便遇上唐老鴨和高飛狗，就是這樣，他們的旅途便正式開始了...

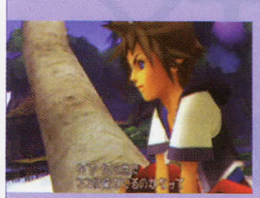
充滿逼力的戰鬥

遊戲中的戰鬥項是直接在地圖上進行的，即是說，只要在遊戲中碰到敵人的話，戰鬥便會立即開始：遊戲中鏡頭角度會立即轉變，而戰鬥的系統項目亦會顯示出來。看來，遊戲會變得非常緊張刺激呢！

登場人物簡介

SORA

本遊戲的主角，14歲。手持著KeyBlade故事的鑰匙。他是一個充滿朝氣的孩子，頭腦也是單單純純的，而且充滿正義感。




RIKU

遊戲主角SORA的好友，比SORA年長一歲，即是15歲。他對任何事物都充滿好奇，不斷去探求新鮮的事物。





Heartless

本故事的大歹角，會奪去人們善良的心，令世界變成黑暗...



小飛象

憑著他的一雙大耳朵，使得他能夠在空中飛翔。在本遊戲中，只要使用召喚魔法便可以召他出場。但他出場會是替主角過關，還是只是一般的交通工具？



KAIRI

她就是遊戲中的女主角，和主角一樣是14歲。她數年前由別處來到SORA的島上，所以她比SORA他們對外界有更多的認識。





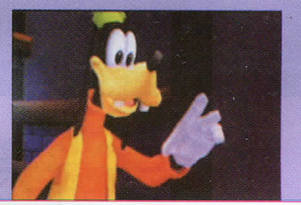
唐老鴨

在今作中，唐老鴨飾演是皇宮魔術師。在遊戲的過程中，他會利用手上的魔杖，替主角的隊伍施放不同的魔法對付敵人。



高飛狗

外表傻氣的高飛狗，在今作中擔演皇室騎士隊長。他手持米奇老鼠的盾牌，在戰鬥中輔助主角。但一向糊裡糊塗的他，在故事中可會弄出笑話來？





戰鬥中會以多種角度顯示，令過程更加精彩。



魔法的效果相當華麗。



戰鬥系統和太空戰士系列一樣，就連魔法的名稱也是。

而在戰鬥系統方面，是會採用大家都非常熟悉的即時回合制，即是一貫的大空戰士戰鬥系統。相信對於一般玩家來說，上手絕對不成問題，但對於未玩過RPG或者小朋友的話，也會很容易習慣。



一氣呵成的片段：SORA 正和本遊戲的大歹角Heartless 對決。Heartless 的體型也真的非常龐大！






METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

新畫面逐一披露



在E3　博覽會，KONAMI的展覽位置中，KONAMI為大家展出了MGS2一些從未公開的新畫面。在這大約八分鐘的影片（影片中除了MGS2，還有他遊戲的介紹，例如Devil May Cry）裡面，我們發現到不少新的人物及故事情節。現在就為大家逐一介紹吧。

GAME PS GAME DATA

生產商	KONAMI
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2001 發售預定
遊戲類型	ACT

PS2 / SLG / MEM

文：小寶寶

新人物 是敵是友?

第一個令人注目的就是這個外面穿著長袍，手執巨型槍械的女孩是甚麼來頭呢？但看見她那巨型槍械所產生的電光，已經知道她的破壞力非常驚人。但她的長袍和她內裡性感的衣著，看來有點不相襯...







而另一個人物也是身穿袍的。大家都知道在上集中，Fox Hound的隊員都是以動物名稱來作別號的，如果大家要為他伯一個外號的話，不知大家會叫他甚麼呢？在我而言，我會叫他作「吸血蝙蝠」。

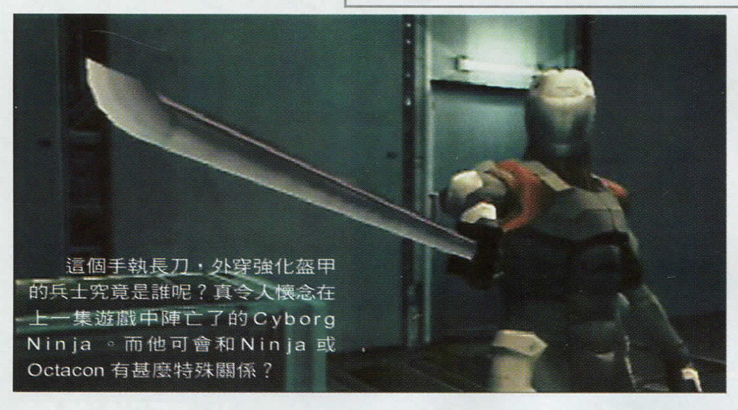




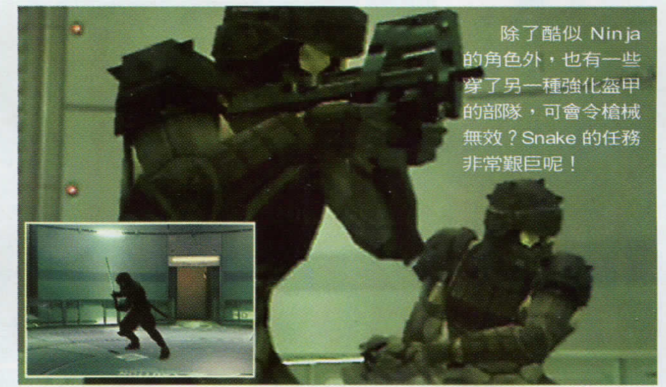




強化盔甲的軍士們



這個手執長刀，外穿強化盔甲的兵士究竟是誰呢？真令人懷念在上一集遊戲中陣亡了的Cyborg Ninja。而他可會和Ninja或Octacon有甚麼特殊關係？

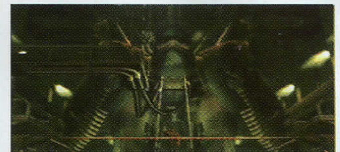


除了酷似Ninja的角色外，也有一些穿了另一種強化盔甲的部隊，可會令槍械無效？Snake的任務非常艱巨呢！

潛入敵軍陣營的一幕







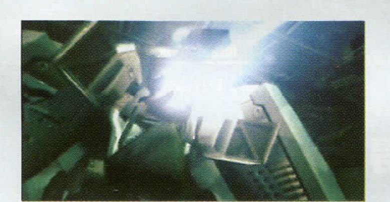


巨型的戰鬥兵器

在這遊戲中當然少不了巨型的戰爭用兵器，它們的破壞力也相當的驚人。就先看看這一座兵器的厲害吧。真的非常期待今集Metal Gear的樣子。







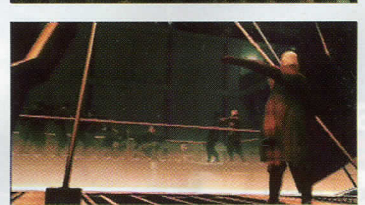
舊相識 新勢力？

這不是被砍斷手的Ocelot嗎？在今作中，看來Ocelot會是其中一個重要的角色。他可會重新帶領Fox Hound的軍隊，或是另有目的？











最終一幕

在影片的最後一幕，就在Snake在潛入基地後，在那兒的通道竟然湧出水來！最令人嘆為歡止的，是那實時Render出來的浪潮，看來遊戲中還會大量使用到PS2的其他卓越的3D功能。









新料續報！！



在隨《Bio hazard Code：Veronica》所附送的《Devil May Cry：Trial Edition》後，這遊戲終於再有進一步的消息，現在就讓我們看看有甚麼改變吧。

遊戲系統改變了

過關的任務形式

跟據收到的消息，遊戲是以任務的形式來過關的。即是說，可能是會做到某些特定的條件，例如將某隻怪物打倒、找到某些特定物件等。當然這些都是一些猜測罷了，實際情況如何，還是要等進一步的消息才可證實。

從畫面上可見到 Mission 的數目、標題及過關的內容提示，除此以外還有Power Up 的選項，相信在每一關的開始時都可以做足準備了。

打倒怪物可得點數！

在體驗版中，打倒怪物的話是可得紅色 Orb 的，但是現在卻有所改變了。大家可以留意一下在遊戲畫面的右上方有一個EXP 的字樣，隔鄰有一些數字，這些便是打倒怪得後可得的點數。(奇怪了，EXP 不是指經驗值嗎？) 點數的用途可多了，以上介紹任務開始時，不是有Power Up 的選項嗎？這些點數可以用在這裡，為自己回復，或者購買一些道具。又或者在遊戲的過程中學習新的技術，以增強主角的能力，去對付更強的對手。





系統畫面的轉變



系統畫面的選項比起體驗版明顯地增多了，另外，令人留意的就是 Orb 的選項。 Orb 的種類增加了，究竟會有甚麼新的效用呢？

遊戲畫面再度強化

在《Devil May Cry：Trial Edition》中，大家都可能覺得遊戲畫面已經相當華麗，但是在正式發售的版本中，畫面還要比體驗版還要精彩。究竟有多精彩？現在就讓大家比對一下吧！



GAME DATA

生產商	CAPCOM
售價	未定
容量	DVD
記憶	未定
發售日	預定8月23日

PS2/AVG/對應 Dual Shock

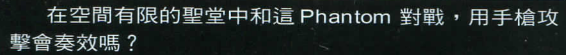
Text：寶寶 Must Cry

遊戲其中兩大怪物搶先介紹

巨大的外骨骼怪 Phantom

這一隻外殼有骨頭包著，內裡滾動著熔岩，樣子酷似螃蟹的怪獸叫做「Phantom」。看來它的近距離攻擊力將會是十分強，但在遠距離戰鬥中，它也會使用噴出熔岩的招數來攻擊主角！究竟要用些甚麼戰術才行呢？





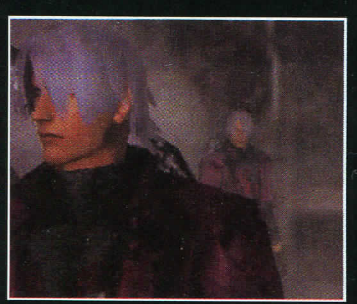
在空間有限的聖堂中和這 Phantom 對戰，用手槍攻擊會奏效嗎？



對於有外殼骨的保護，近距離用劍斬可會比手槍有效？還是會有其他的弱點可以攻破？

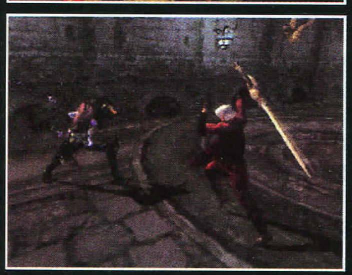
其他遊戲場面

在 Dante 後面的是... 也是 Dante 嗎? 還是另有其人？



這個看來非常強勁的黑騎士究竟是誰？！ 看來和劇情有著莫大的關係！



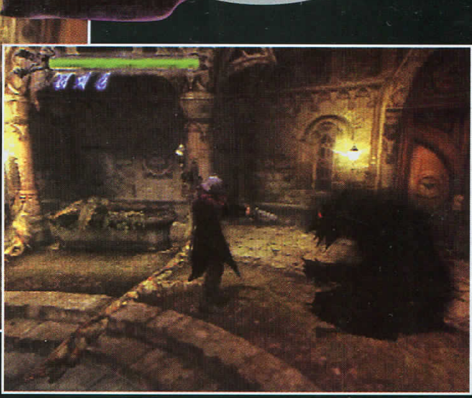


可隨時變形的黑影 Shadow

外型看來像是一隻貓的 Shadow，就憑外表，我們大概也可猜得到它應該是一隻非常敏捷的怪物。由於它可以自由地變形，所以實力如何也是個未知之數！但是根據資料所得，手鎗攻擊對它以乎是無效的！要對付敏捷的它看來要費一番功夫了。



拿起手鎗攻擊... 看來對它毫無損...



Shadow 變身了！！ 跟著它會似甚麼戰法對付主角呢？主角又可以如何應付呢？



みんなのGOLF 3
EVERYBODY'S GOLF



GAME DATA	
生產商	Sony Computer Entertainment
售價	5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	7 月 26 日發售予

PS2/SPT/ 對應 DUAL SHOCK2 及多人遊戲用插座對應

TEXT：小悠

大家之 GOLF 3
由追求畫面質素到真實感的進化







在眾多的運動遊戲之中，高爾夫球相信是大家比較少接觸的遊戲來。可是在日本這是比較普遍的運動，所以高爾夫球模擬遊戲是有一定受歡迎程度。另一方面，高爾夫球模擬遊戲不單止是要給玩者認識怎麼打GOLF，而且更加在其他方面追求更加高質數的層次。今次筆者介紹給大家的《大家之GOLF 3》便是SCE推出的同一系列之最新作，這個國民級作品之中除了是機種上由PS進化上PS2推出之外，於各方面是有改善。今次的作品在畫面的清澈度和人物的動作上也有細緻演出，相信是因為PS2上可以讓它發揮得更加好。還有在遊戲模式上和場地選擇上也大有增加，加上BONUS POINT可以用來買新的道具等等，使遊戲更加豐富不會過於單調。遊戲將會於暑期登場，各位PS2的機迷有沒有準備使它成為家中遊戲成員之一呢？





邁向究極的高解像畫面

在《大家之GOLF》系列之中前作的兩輯也是在PS上推出，這樣便限制了遊戲之中背景畫面的質數。不過今次的新作是於PS2上推出，使畫面得到大大的進化！人物的動作是強化到一秒60個FILM，令每一個人物的動作也非常順暢自然。高爾夫球場的美麗景色怎麼會不加工呢？不論是天氣和自然環境也是十分細緻，甚至是水面上浮動的反光效果也是歎為觀止。另一方面在高爾夫球場經常出現，而又看不見的東西在遊戲之中也會描寫，這東西便是風了。於《大家之GOLF 3》之中，於景物、天氣和人物的細微部份會表達出「風」這個東西，這也是大家在享受遊戲之餘也值得注意的地方來呢！





追求畫面以外的真實感

在《大家之GOLF 3》之中不單止是畫面質數上的進化，連遊戲系統上也是追求GOLF的真實感。和真實的GOLF一樣，於遊戲之中也是出現例如不準確而揮空棒、被風向和高低起伏影響球的軌道、草地和天氣等等要素。而這個遊戲之中是利用POWER BAR伸縮SYSTEM來讓玩者控制打球的力度，當玩者打球的時候POWER BAR會在畫面的下方出現。在玩者選擇了左右擺動的力度後，必須再配合適當的時候打下去才會打出球。另一個GREEN UNDULATION











SYSTEM是在草地之上顯示出方格線，這樣便可以給玩者看到地形的起伏以及球洞的距離。可是這個特殊的系統多也是初學者較為常用，進了階的玩者不會用這個吧！

個性豐富的一眾人物們

今集遊戲之中玩者可以選擇的人物一共有15個，而且全部PLAYER人物也是在今集才登場的新角色來。玩者是可以尋找一個合自己的角色來使用，這樣的話是會比較容易操縱的。例如初學者使用同樣是初初學者的角色NANAKO便會容易上手一點，這樣的玩法會否容易一點？



YUI

NANAKO的好朋友，是個十分開朗的初出道高爾夫球手，可是會不會經驗不足？

SUZUKI

上集是以PLAYER人物的身份登場，今集這個伯伯好像進階了成為高爾夫球手。











NANAKO

初學者入門用的最佳PLAYER人物，被YUI介紹玩高爾夫球。特徵是打力比較輕而飛的距離比較短，不過在準確度上是容易掌握。

SATORU

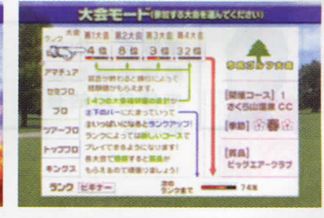
天生是運動型的他是中上級PLAYER人物，比起NANAKO不論是打力和飛的距離也是較為長，掌握球速和力量之後是個不錯的角色。

GONZOU

這個職業是經營蔬菜店的中年人是難度高的PLAYER人物，打點高和力量大是這個人物的特徵，玩者進階之後會使用他嗎？









多采多姿的新遊戲模式

新一集的遊戲之中除了有新的PLAYER人物使用之外，又怎麼會少得新的遊戲模式和高爾夫球場呢？今次的遊戲之中有一共99個洞可以讓大家一展身手。而大會模式有20個比賽的普通模式和28個比賽的上級模式給大家挑戰一下，VS模式有一個CPU和玩者一對一的對戰和3人團體戰，是和朋友一起較量的時候了！





GAME PS GAME DATA

製造商	BANDAI
售價	預定6800日圓
發售日	預定7月5日
容量	未定
記憶	未定

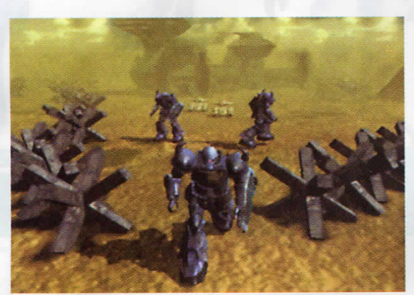
PS2 / SLG / MEM

Text by 第18MS小隊長阜林三郎

ZEONIC FRONT

MOBILE SUIT GUNDAM 0079

ジオニックフロント 機動戦士ガンダム0079



一年戰爭新章

一直以來，以《機動戰士高達》為題材的遊戲，總是離不開整個世界的原點——「一年戰爭」。其廣闊的戰場上，孕育了一個又一個不為人知的故事在內，而這些被稱為外傳的故事中，再有一個被搬上遊戲舞台……

0079年的北美戰線





《ZEONIC FRONT》是以「一年戰爭」為背景，描述大戰中暗地裡活躍的自護軍特殊部隊「闇夜的Feneral隊」(別名PC部隊)的作品，玩者是這支PC部隊的隊員之一，以「第二次降下作戰」時的北美地區為戰場，與地球聯邦軍戰鬥。

實驗用特殊部隊「闇夜的Feneral隊」

部隊由隊長傑拉特・舒曼札（ゲラート・シュマイザー）少佐經傑茜亞閣下批准下設立，為進行各種實驗而編成的特殊部隊。經常接受來自上級的苛刻指令，前往戰場進行各類支援，或者作先鋒強闖戰場等艱鉅任務。

傑拉特・舒曼札
（ゲラート・シュマイザー）少佐



PC部隊創立人兼隊長，即使戰場老將也能指揮自如的有能軍官。

魯・萊亞
（ル・ローア）少尉



在士官學校以首席畢業的優秀人材，擁有很高的判斷力及狀況分析力。

麥特・柯士汀
（マット・オースティン）軍曹



早在自護國防隊時代已參軍的老將軍曹，愛機是舊渣古。

莎爾洛迪
（シャルロッテ）少尉



剛畢業於士官學校的機師，有著一份不服輸的性格。

隨著作戰加入的新隊員

隨著故事的發展，部隊將會有新隊員陸續加入，這裡會介紹其中一些，除了他們以外，還會有其他新隊員出現。

列基・羅拔圖
（ニッキ・ロベルト）少尉

剛從士官學校畢業的菜鳥，認為被視作負累，作為實驗部隊的實驗對象是蠢材的行為，為擺脫這狀態而不斷努力著。

米格傑
（ミガギ）



PC部隊的主任技術士官，本可晉身軍中高層，但由於不滿撒比家派系鬥爭，而轉派至隊中。

機械士
（正名不明）



技術一流的機械士，為逃避兵役而潛入軍中網絡修改個人資料，其後被發現而被迫加入軍隊。

蘇菲・法蘭
（ソフィ・フラン）少尉



給人一份優雅華麗，兼備冷靜外表的女性，令人無法想像她能駕駛MS作戰。據說踏上戰場時會性格大變的女子。

ZEONIC FRONT -機動戰士高達0079-

SYSTEM：部隊編成及戰鬥系統

遊戲主要由三個部分組成，分別是任務開始時的作戰簡報、戰鬥及戰後總結，將會在這裡逐一介紹。

部隊編成



在任務開始時的作戰簡報，除了是得知該任務主要目的，以及戰場狀況之外，設定行動路線及MS編隊都是於這裡進行的。

MS編隊



參與作戰的所有MS，都是在這裡進行編隊，玩者可改變的有使用MS的種類、MS數目、基本武器、支援裝備，以及雷達型號五個項目。根據戰場狀況，作戰的性質，以及會遇上的敵軍，作出最適當的部隊組合。

設定行動路線



各部隊於戰鬥開始時所依據的，就是在簡報會中設定的行動路線，不論是展開偵察，進行戰鬥等行動，都可在這裡看得一清二楚，而每個隊伍的作戰路線，都是可以由玩者自行設定的。不過設定時，還是根據簡報會中得知的戰場狀況，部隊的內容去進行會較佳，否則把戰力不足的隊伍放到激戰地區，只會增添損傷，令作戰難以順利完成。





作戰

這裡會介紹作戰進行時雷達的功能、支援裝備的用途，以及作戰進行時出現的突發事件！

沿行動路線進擊



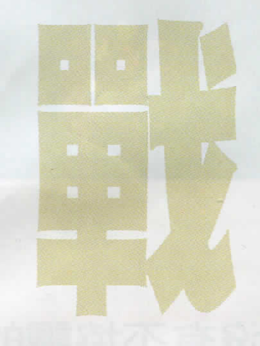
戰鬥進行時，作簡報會中設定了的行動路線，會顯示在畫面左下角的雷達之上。基本上跟著路線前進便不會迷失方向，若果部隊脫離了原定路線進發的話，可能會因為失去方向，而遇上預計以外出現的敵人，或者被敵人重重包圍也不定。

使用副武器



◆手榴彈擁有攻擊加煙幕的效果。

若在MS編成時加入了支援裝備，在戰鬥進行間便可使用，現時確認當中會有手榴彈，另外還有其他武裝，根據作戰時情況靈活運用。



戰鬥中的突然事件



作戰進行期間，隨時隨地會出現各種各樣的情況，例如友軍要求增援，或者竊聽到敵軍的通訊也不定。而根據不同的條件，突發事件的出現時間，內容等也有不同。一次作戰內會否遇上全部的事件？

任務簡介：MISSION 1 FENERAL 之牙

為確保HLV下降地點，PC部隊被派往攻擊紐約的聯邦軍航空基地。那裡駐屯了聯邦軍的陸上戰艦「BIG TRAY」，究竟能否將其擊沈達成任務？



◆由則面配合進攻，運用戰術擊沈敵艦



◆跑道旁的管制塔，小心伏兵



◆森林中埋伏了61式戰車！

任務簡介：MISSION 2 加利福尼亞基地攻略戰

攻擊加州基地的友軍，面對敵方強大砲火陷入苦戰。PC部隊需要突破敵方防線，為友軍製造缺口展開總攻擊。

◆遇上戰鬥直升機，儘快將其擊落！

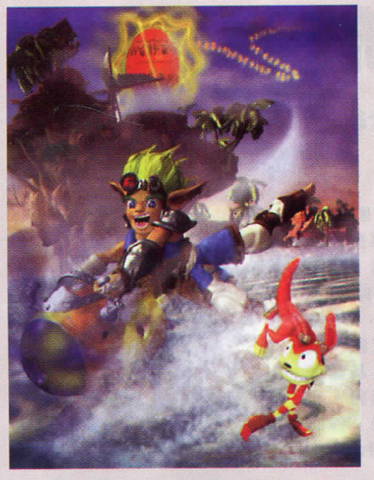


◆眼前正是固定砲台，直接攻擊會很危險



◆由其他部隊從後突襲





ジャック×ダクスター 旧世界の遺産

展開！破解古遺跡之謎！！



GAME DATA

發售商	Sony Computer Entertainment
售價	價格未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	2001 年冬預定

PS2/ACT

TEXT：RORO 鳥

到底是怎麼樣的世界？一個完全以《失去的文明》為題的遊戲今次配合了PS2的3D顯示機能，記得筆者過往玩過的ACT亦因為畫面質素未能提高而成為一種遺憾。今次由SCE製作的《JAK AND DAXTER》卻能彌補此點將質素提高起來！這款即將誕生的遊戲，相信喜歡享受動作冒險和重視效果的玩者們，一定會喜歡！以古代文明遺跡的舞台，絕對不能錯過喔！！

真正的冒險現在開始！

故事圍繞古代文明遺跡和巨型石像為主要要點，當然絕對少不了遺跡背後的種種謎團啦！背景則以異世界做為舞台中心。遊戲開始時，主角會在自己所住的沿海村落附近搜索，解決了問題後，主角將會與同伴二人出發。



途中同伴被敵人惡意變成怪物，主角除了要運用自身力量去解開世界的謎團外，還要負責將其變回原狀。玩者踏出旅程的第一步，沉睡中的謎團亦會接踵而來！當然更不會缺少精彩的戰鬥畫面了。





◆冒險中遇見的人物，敵？友？

遊戲主要有3大原素

沒有不協調的操作



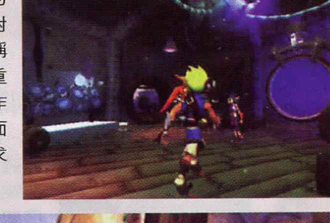
為了令玩者感受到順暢的動作，SCE在製作方面考慮到各種動作要素，因此，針對PS2的手掣而開發的按鍵方法，幫助玩者能夠以不同的動作順利解決遊戲難關，令玩者更能以此為樂。當然，玩者若對主角的特性和操作有絕對的了解和純熟，相信一定更能感受箇中樂趣！



◆要注意從背後或地底出現的敵人，最好能分散他們逃走，因為敵方怪物追趕的速度挺快！

強大的3D空間

《JAK AND DAXTER》採用PS2的3D顯示機能，絕對比過往的ACT來得更有真實感！如圖所見，筆者覺得無論是人物、敵人或景物都可以看出SCE在遊戲製作方面的用心和誠意。過往SCE發表過的遊戲絕大部份含極高的創作性！然而，《JAK AND DAXTER》的開發彷彿對外界宣稱SCE除注重遊戲創作外，對畫面的質素要求亦很重視。





◆這些遺跡為什麼沉睡了呢？

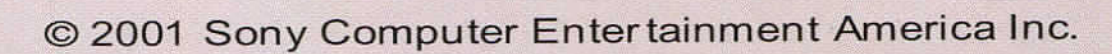
解謎的各種方法

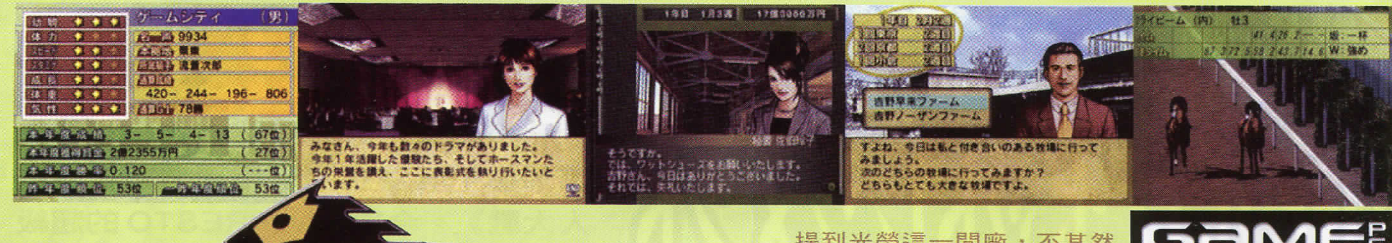


遊戲的過程中經常會有問題妨害著玩者進行，玩者要運用自己的力量將問題解決，解決辦法除了動作技巧遊戲外，還有幾種辦法可以利用。像利用自己智慧的拼圖遊戲、比賽形式的遊戲和體育形式的遊戲等都可以給玩者選擇。《JAK AND DAXTER》世界是很廣闊的，要在反重力中隨意移動，玩者可能選擇利用遊戲中的PUROPERA（プロペラ）這種水陸工具或乘上獰猛鳥代步。世上一定沒有不勞而獲，玩者想擁有這些代步工具就要努力解開謎團才可擁有。至於詳細資料尚要等SONY公佈後才能為各位玩者介紹。



◆炮擊後到底有什麼意義？







要做「勇往直前」的甘元嗎？



生產商	KOEI
價格	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	未定
發售日	預定 8 月上旬

PS2/SLG

提到光榮這一間廠，不其然令人想起《三國誌》系列。不過對於喜歡馬的人來說，反而可能令人想起《WINNING POST》系列。有玩過《WINNING POST》系列的人也會知道，玩者所飾演的角色是一位馬主，玩者要經營自己產業，但訓練馬匹的部份並不太多。雖然當馬主的經驗值得到一定數值時，玩者也可以參與一些意見，但通常都會把責任交到練馬師的身上。如果閣下想體驗一下練馬師的工作，光榮的最新育馬 SLG 遊戲《Horse Breaker》定能滿足閣下。

TEXT BY 小福星 SAKURA KI

做個世界冠軍練馬師

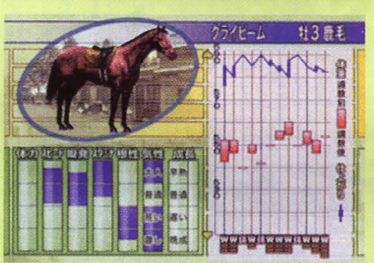
在現今的馬圈內，馬匹能否取得好成績，除了要看看馬匹的質數和騎師的表現之外，最重要就是看練馬師有沒有給馬匹足夠和適合的訓練。光榮最新育馬 SLG 遊戲《Horse Breaker》，玩者就是要飾演練馬師一角。玩者要從中央競馬界中取得練馬師的資格開始，最後的目標要成為世界第一練馬師。怎樣才能達成這願望？當然是自己調教出來的馬匹，在比賽中取得優秀的成績啦。所以除了本地（日本）的比賽要贏，海外的比賽也要取得勝利，否則怎能算是世界第一？！



クライビーム（内） 牡3

タイム	58.6	43.4	14.8	坂：一杯
前走タイム	87.3	72.5	58.2	43.7 … 強め

併せ馬で先着したように、仕上がりに関しては万全といえます。
ただ、少し馬体が寂しくうつります。



如何當個練馬師？！

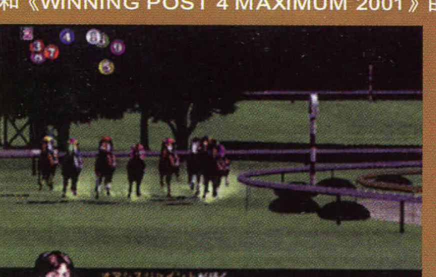
如果閣下曾經玩過光榮的《WINNING POST》系列的話，當馬主的時候經常也要與練馬師接觸，好像要通知閣下馬匹的出賽、給購買馬匹時的意見和馬匹出賽時的部署等等，這些也只是練馬師的一小部份。其實練馬師的生活殊不簡單，經過一年時間的研修之後，玩者便會開始營運自己的馬房，馬主會把馬匹交給玩者訓練，然後玩者每星期也要計畫一週的時間表。玩者要從各方面收集馬匹的資料，這樣才能給馬匹最適合和有效的訓練。只要玩者訓練出來的馬匹在比賽取得好成績，那麼便會越多馬主會把優良的馬匹交給閣下，那麼閣便的成績便會越來越好，最終成為世界第一練馬師。





3D 化後超迫力的比賽

《Horse Breaker》首次在家用機亮相，便在機能強勁的PS2上登場，遊戲面畫的質數實在不容致疑。遊戲中的比賽會以全3D來表現，馬匹、騎師和風景等等也能細緻表現出來，尤其差不多到達終點前的時候，從彎位轉入直路的迫力更強，絕對能令玩者增加不少投入感。最後一提遊戲中的對戰模式，玩者可以利用自己訓練出來的馬匹與朋友的馬匹比賽（利用 SAVE 咭的資料）。如果閣下有玩《WINNING POST 4 MAXIMUM》和《WINNING POST 4 MAXIMUM 2001》的話，也可以利用自己的馬匹來作對戰比賽呢。







Text by 阜林三郎

リアルロボットレジメント REAL ROBOT REGIMENT

超級機械人再次集結！

一直以來提起超級機械人，相信大家都會不其然想到一系列《超級機械人大戰》。今次BANPRESTO的超級機械人新作，卻不再是SLG，而是在那細小畫面中大打一場的ACT！更加入了不少前所未有的新元素在內！

維護地球和平！編成最強的機械人部隊！



製造商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
發售日	預定 2001 年夏
容量	CD-ROM
記憶	未定

PS2 / ACT / MEM





以三一萬能俠、泰坦3、高達等著名超級機械人為主角的《REAL ROBOT REGIMENT》，讓大家自由選擇最多4台機體，將畫面中出現的敵人逐一擊倒的3D動作遊戲！在戰鬥中，雖然每人只能同時一機，不過可以利用「轉乘」隨時更改控制中的機體作戰。

背景故事

宇宙世紀00XX年，與自護公國進行著「一年戰爭」的地球政府軍OZ。一面受著5台神秘高達威脅，亦受到妖魔帝國、米基尼帝國及武姬帝國的侵略，同時亦正與要求移民地球的巴姆星人展開了戰鬥。

一年戰爭末期，在月面正進行著一個鮮為人知的神秘計畫「PROJECT IDEARANT」，究竟……？

身份神秘的主角

艾莉愛爾・奧克（アリエイル・オーグ）

被神秘男子追捕而向軍方求助的女戰士，對於神秘計畫「PROJECT IDEARANT」好像知道一點端倪。

主角機



費基拉狂風（フリッケライ・ガイスト）

艾莉愛爾使用的機體，集合大量多餘物資製成。費基拉在德文中有著「延續」、「繼承」的意思。

多姿多采的作戰技巧

雖然每部機體都是獨立行動，但為了令戰鬥變得有利，運用各種戰鬥技巧及團隊作戰是有必要的。

FORMATION ATTACK

與僚機同時攻擊而出現的「FORMATION ATTACK」，只需一個按鈕便可各眼前的敵人作出廣範圍的攻擊，可說是非常便利的技巧。

各種各樣的必殺技





◆大武士使出「必殺烈風正拳突」

當氣力計儲滿之後，便可使用每部機體獨有的必殺技，根據不同機體，必殺技的範圍也有分別。



◆GOD GUNDAM的「石破天驚拳」

REGIMENT ATTACK

以氣力計配合FORMATION ATTACK，便會出現集體使出必殺技的「REGIMENT ATTACK」！



◆四人同心的超強力攻擊

登場機體一氣介紹





GAME DATA	
發售商	CAPCOM
售價	5800 日圓
容量	CD-COM
記憶	1BLOCK
發售日	預定 6 月 21 日

PS/PUZ

TEXT：RORO 鳥

踏上管理員的管治世界！

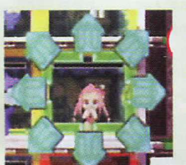
任何人都會有一個屬於自己的夢想，而各位玩者有沒有夢想過自己是一個管理員呢？而且是最厲害那種！有的話，這款《One Piece Mansion》你一定會喜歡！因為這款遊戲就是要玩者成為大樓的住戶管理員，你有信心成為最出色的管理員嗎？那麼大家就一起來看看吧！



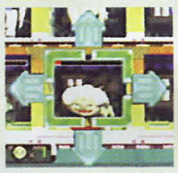
◆管理人 -BORUBO（ポルポ）

容易的GAME？！

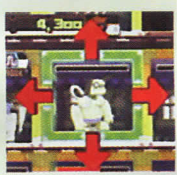
如果玩者覺得這款遊戲很簡單就大錯特錯了，因為除了管理員本身的工作外玩者還要應付其他外來的突發事件。另外也要預防大樓的保安、火災、偷竊等等的意想不到的事件，連住客的房間也要自己抉擇，住客的個性可以為他們分配到合適的居住環境，但也不要忽略住客們的要求哦！如果住客要求要美化大樓而玩者忽視不理，後果輕則對玩者評鑑降低，重則可能會另覓居住地。同時也要留意自己手邊的資金是否足夠，要是不懂運用資金結果也是一樣——慘不忍睹，所以要小心小心！！



◆溫柔的心連其他住客也會感受到。



◆隔離住客都能接受婆婆的貓的叫聲。



◆騷擾鄰居的吵聲。

管理者心得123！

1——資金

資金一般都是用於樓內的開銷，不過有時發生的突發事件卻經常性令玩者來得措手不及。例如：火災，那就會需要資金去維修，但也不要忘記資金用完後要再貯起，不然，再發生意外時才發覺〔資金不足〕那就絕對來不及！



◆管理員來收取管理費



◆火災了！

情緒影響力的重要

住客的情緒相當重要，要是玩者以為只要盡力令到他（她）們住得舒適那就絕對是錯誤的想法！不止居住環境，就連鄰居也有絕對的影響力！但要怎樣看出呢？其實一點也不難哦！畫面中會有兩種色的箭咀，紅色代表下降、藍色代表上升。偶然也會遇到因為情緒不好的住居不交租喔～



◆看得出來嗎？快快解決紅色箭咀



◆AI CHAN（アイちゃん）

◆TOBIMARU（トビマル）

◆DORIMIMI（ドリミミ）

◆SAEKI・KIKUNOSUKE（サエキ・キクノスケ）

◆OPE（オペ）

2——增設樓中的物資

玩者令住客住得更舒適是其重要因素之一，但玩者有沒有想過安裝升降機呢？即使玩者再為住客增建大樓內的設施，缺乏了升降機一樣也會沒有人願意搬入！原因？總沒有人願意步行樓梯吧？安裝升降機後請切記設定它的上下落速度等等事宜。為了自己的大樓著想一定要盡快安裝，要不然結局也是一樣。



◆升降機的使用情況

3——犯罪者

遊戲中會出現犯罪者，其中以放火、盜竊為名的「犯罪5」最厲害！犯罪5會潛伏於玩者的大樓內，玩者最好能盡快把犯罪者追捕來！因為他會做出以危害大樓的事件。玩者可以在大樓內巡視，一發現可疑人物立即嚮起警笛把他驅逐大樓！



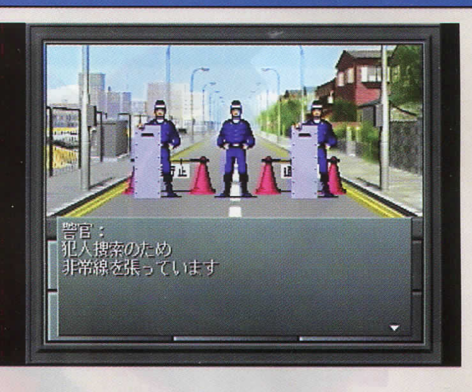
◆犯罪5來了！



◆把犯罪5驅趕走！







超任名作再轉生



如果閣下從紅白機時開始打機，同時閣下又很喜歡RPG的話，相信就算未曾玩過，也會聽過《女神轉生》這名字。一個以與電腦與惡魔溝通為題材的遊戲，再加上超高的難度，曾經風靡很多RPG迷。這系列到了超任年代時，再以新名字《真·女神轉生》與女神FANS會面。現在新一代的年輕機迷可以在PS上，再次重溫這個由金子一馬和岡本耕始這　寶創作的經典遊戲。對於一些懷舊的機迷來說，不用再次把封印了的超任拿出來，便可以再次玩回心頭愛，實在是方便到不得了。

女神系列得到「轉生」

由惡魔畫師金子一馬，再加上ALTUS的主腦人物岡本耕始，為ALTUS公司創造人氣RPG《女神轉生》系列。雖然首作推出距離現在已經超過十多年，不過在PS上推出過的《SOUL HACKERS》和《女神異聞錄PERSONA》等等都大受歡迎，這証明到這系統存在著一大班的支持者。可是如果大家想玩回超任年代作品的話，大家只好從床下底的寶箱中，找回佈滿灰塵的超任和卡匣出來玩，是相當之不方便的一件事。不過ALTUS終於把超任名作移植到PS之上，除了今次為大家介紹的《真·女神轉生》之外，其他作品如《真·女神轉生II》和《真·女神轉生if…》都會再次得到「轉生」。

女神魅力全保留

相信女神FANS們都知道《真·女神轉生》的特色，不過為了新一代或未接觸過的玩者，因此在此簡述遊戲的特色。此作除了承繼了《女神》系列的主要特色如與惡魔溝通成為同伴之外，這集最大的特色是分為秩序（LAW）、正常（NEUIRAL）和混亂（CHAOS）三種性格，玩者會從事件中選項影響性格，三種不同的性格會對故事的發展會有不同的變化。這系統令到的內容更豐富，遊戲性自然增加了不少。另外，遊戲開始時會有NORMAL和EXPERT的選擇，前者為了新一代的RPG迷而設，比較原來的難度降低了，後都當然為女神的FANS而設，為大家讓大家重溫當時遊戲的超高難度和苛刻，難易度比NORMAL高一些。


GAME PS GAME DATA

生產商	ALTUS
價格	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	2 BLOCK
發售日	發售中

PS/RPG

TEXT BY JOKER SAKURA KI











序盤攻略

夢的啟示

與母親雙依為命的主角，喜歡利用電腦來上網。一天發了一個奇怪的夢，在夢中遇上了奇怪的事，LAW HERO 和 CHAOS HERO 亦因為遇上自己而復活過來，而且在夢中還遇到一位美少女出浴，那位美少女還說這是與主角命運之相遇。就在這個重要關頭（？），主角的媽媽把主角弄醒，回過神後才知道剛才是個夢。

吉祥寺殺人事件

主角被怪夢弄醒後，便走到街上逛逛，不過發現四周也被警察包圍附近的街道，原來附近的吉祥寺公園有人被殺，警方為了追捕兇手而設置路障。這時附近的車站和醫院等也被封鎖著不準出入，主角唯有進入十字型的商場之內（玩者這時可以在裡面的商店內，購買劍和衣服等裝備品，還可以在藥房購買一些回復道具）。在商場的餐廳內聽了不少關於殺人事件的情報後，在商場內的角落發現一位持刀可疑男子，那男子突然變成魔物逃走。

活祭品少女

看到魔物出現的主角回到家後，驚暈未定便已倒頭大睡。入睡後自己又再身處奇怪的夢境之中，今次看到鄰居醫生的女兒，與主角是青梅竹馬關係的女主角被一些怪人作活祭品。主角出手相救之後，突然又再被母親叫醒。主角發現自己的電腦下載了召喚惡魔的程式後，便走到鄰居女主角的家看看，不過幸好女主角並沒有事。不過主角這時走到街上，除了發現自己能夠遇上惡魔之外，還可以用電腦與惡魔談話（玩者這個時候可以與惡魔進行交涉，而且還可以利用裝備了的劍攻擊惡魔賺取經驗值和金錢等等，但要留意比自己 LV 高的惡魔是不能成為仲魔的，另外當玩者的HP太低時可以回家睡眠回復）。















白日夢中的老人

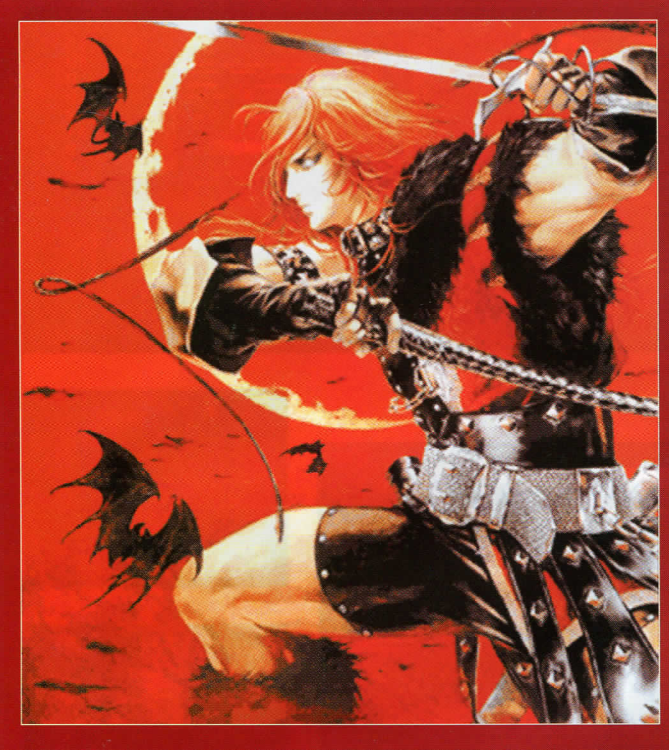
主角走到南面公園附近的路障，突然在白日夢中遇到了一個怪老頭，他叫主角到前面的小屋中，在那裡會有進行惡魔合體儀式的地方，也有回復醫治的地方（玩者日後也要經常來）。主角之後回到家中，發現媽媽不見了，於是便四出找尋。就在這個時間，主角突然被警察門捉了，而且被鎖了在囚房之內，這時主角亦正式開始漫長的冒險歷程。











惡魔城年代記 惡魔城Dracula

染血的記憶再被喚起

隨著GBA的推出，《惡魔城》的最新作亦推出了，而且獲得一個不俗的銷量。但是當大家努力於這個新《惡魔城》的時候，有沒有想過這個遊戲最初的版本是什麼樣子？是否如《食鬼》一般簡單，還是跟現在的遊戲相比還是不相伯仲的高水準作品？相信這個《惡魔城年代記》會提供一個正確的答案。

GAME DATA

製造商	KONAMI
售價	5980日圓
發售日	發售中
容量	CD-ROMx1
記憶	1 Block

PS / ACT

Text by 阜林三郎



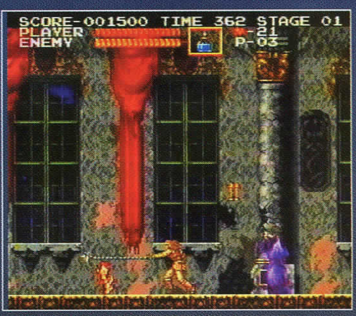
當年包裝時使用的插圖，那個西蒙跟現在相差很遠呢。

惡魔城15週年紀念作

自1986年，任天堂磁碟機上推出了第一集《惡魔城Dracula》之後，這個歷久不衰的名作，已踏入了第十五個年頭。為紀念這個不朽的作品，Konami推出《惡魔城年代記》，把歷來著名的《惡魔城》帶到大家面前。而作為頭砲的，正是整個遊戲系列的原點《惡魔城Dracula》。

以最後一個版本移植

既然是把《惡魔城Dracula》重新推出，當然要以一個合適的版本移植，而這一次《惡魔城年代記》所移植版本，是於1993推出的「X68000」版本《惡魔城Dracula》，那是把任天堂版本《惡魔城Dracula》重做到X68000上的新版本。同年正是PC Engine版《惡魔城Dracula X 血之輪迴》及Mega Drive版《Vampire Killer》推出的時候。雖然與兩個不同的新作一起推



最後一個以第一集為藍本製作的《惡魔城Dracula》

出，但是遊戲本身的完成度絕不遜色。這也可說是選為《惡魔城Dracula》代表的原因之一。

X68版與原版分野

這個1993年推出的《惡魔城Dracula》，與原來任天堂版最大的分別，都可說是畫面及音效方面大幅改變了。由本來16色為主構成的畫面，一下子進化成256色的畫面。雖然構圖上分別不大，但在色數增加的情形下，畫面的質數明顯地提升了。而音效上，X68版使用了當年最高水準的「FM音源」及「MIDI音源」，雖不及現今的ADPCM或者CD音源，但已能









提供較接近樂器演奏的音色，比起任天堂版的電子聲更悅耳。

另一個與原來版本的分別，便是版數的分配及每版的首領級人馬。任天堂

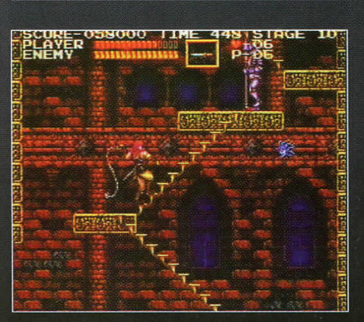
版本只有七版，共21個區域，而來到X68版則增加了一版，變成了八版24區。除了第一名首領大蝙蝠，以及最後兩名首領，死神與德古拉伯爵之外，其餘每版首領兩個版本都是不同的。
還有的是，X68版增加了一些新動作，改善了操作性。增加的動作是與揮鞭有關的，跳起時除了直接揮鞭外，還可以加入十字鈕的下、左下及右下，令西蒙在半空時可以向這三個方向揮鞭攻擊。此外，X68版本在跳躍時，是可以在半空控制方向，這是舊版本沒有的。

PS的「Arrange Mode」

由於X68000版本距今也有八年的歷史，單單的將她直接移植到PS上的話，相信不是每個玩者都能接受，於是PS版增加了一個「Arrange Mode」。一直以來《惡魔城Dracula》都是沒有難易度選擇的，加上其操作性的關係，遊戲難度一向被列為高水平。為了讓第一次接觸的朋友也能夠順利的進行遊戲，於是加入了難易度的選擇，玩者亦可於option中設定隻數，無疑地也是改變了遊戲的難度。
除了難度改變之外，「Arrange Mode」中出現的西蒙與及德古拉，都是由小島文美重新設計的，而遊戲中的音樂也經過重新混音及編排，與X68原版有著另一種感覺表現出來。



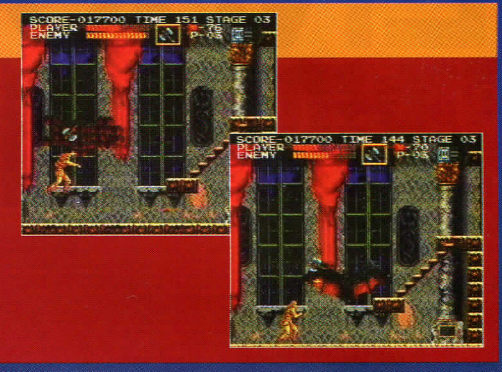




5名首領一氣攻略

這裡會介紹5個遊戲中首領的攻略。

Stage 3 大蝙蝠



雖然是第一個首領，但是並不代表牠是一個實力平平的傢伙。牠的攻擊只有撞向西蒙一種，不過由於牠常時是處於半空之中，因此若沒有斧頭在手的話，打起上來單是應付牠的撞擊也是頗吃力的。有斧在手的話，首先取得樓梯底的那個「2連射」，然後請牠吃飛斧。當牠中招後會散開成小蝙蝠，雖然傷不到牠，但這些小蝙蝠也會傷到西蒙，因此不用停，繼續放飛斧迫牠們離開，反覆的做便成。沒有斧頭的話，則上到樓梯上面一鞭一鞭的對付牠會較有效。

Stage 6 骨飛龍



站在木筏上與飛龍打，看來形勢對西蒙不利，但其實飛龍只會打下近它那邊的木筏，令木筏把西蒙搖下去，或者噴火來攻擊西蒙。所以只要站在另一邊，便可以避免木筏搖動時跌下去，跳起避開火炎鞭向它的頭便可。只要體力夠的話，即使吃它一兩記火炎也不是問題。

Stage 9 魔法師



魔法師麻煩在其神出鬼沒，另外攻擊方式有四種，一是飛刀、二是令西蒙結冰的魔法彈（只會扣心，不會受傷），三是製造冰柱把西蒙壓上天花，四是召喚魔獸噴火。頭兩種攻擊因為都可以用鞭破壞，所以問題不大，第三種只要不斷走動便可避開。第四種要待他有一定程度損傷才會出，只要看見魔獸時到畫面中間，因它噴火到另一邊便可。而魔法師本身，可以跳起用鞭打過去，當然要留意魔法師出現時的高度，免得落空而反被他的攻擊所傷。

Stage 12 梅杜莎



梅杜莎本身並不難纏，但通常來到時都已身負重傷，所以打時還要小心一點。攻擊方法也是三種，一是令西蒙石化的光彈，蹲下便可避過，即使中了只要不斷按左右便可擺脫。第二是她跳起放出小蛇鏢，只要在原地蹲下也可避到。第三是擺尾，只有鞭的話先退後，看準時機攻擊。對她最有效的是十字鏢，只要原地不斷放，只管避開光彈及小蛇便可不費吹灰之力打敗她。

Stage 18 鏡魔



它會化身西蒙的樣子，不過只會用鞭攻擊，所以手上有武器的話會輕鬆點，可以先拉開距離再用武器攻擊。而這版通常會拾獲藥草，有藥草在手而心夠多的話，大可跟它來個硬拼（笑），因為大家同是中鞭子的話，它的傷會比較大，累積起來會較有利。另外跳到半空用「斜下鞭」打下去也頗有效。



ENDONESIA
歡迎參加「救神」旅行團

論到RPG遊戲，ENIX在這方面可以說是強項中的強項，除了有與SQUARE的《FF》齊名的《DQ》外，其他RPG如《STAR OCEAN》等等。現在ENIX又再在PS2上搞搞新意思，一個分類為「舒適RPG」。究竟遊戲有幾舒適法，就等筆者暫成為導遊，帶大家到ENDONESIA島上參觀參觀。





GAME PS GAME DATA

生產商	ENIX
價格	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	239 KB
發售日	發售中

PS2/RPG/對應DUAL SHOCK

TEXT BY 導遊 SAKURA KI







五十位天神等你救

五年級的主角放學後，照常到回家途中的公園，不過當主角沈思了一段時間後，突然身後的大廈下沈，接著四周的環境和事物都消失了，主角突然身處在大自然中。這時有一些奇怪的土人圍著主角，說主角唯一能夠把這世界的中，解開被封印在石像中的五十位神。主角唯有利用自己的感覺，把這世界的神救出來，把ENDONESIA島回復以前的景象。



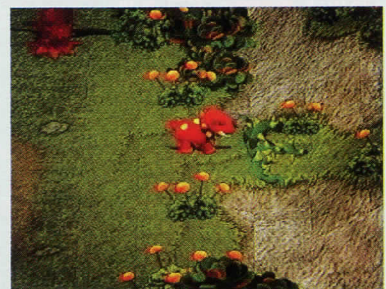
利用感覺來溝通的世界

這個遊戲中有一個獨特的系統，就是利用自己的感覺如肚餓、快樂和飽滿等當作能量（エサ），然後再與一些人或物杳通，這樣便能幫自己解開神像被封印之謎。不過究竟要怎樣才能找出自己的感覺，這便要玩者自己好好地去想想了。總之，這個地方隨時也會發生不可思議的事件，不過首先要令自己有了那種感覺，然後遇上一些身上會發出彩雲的人或物，按△便能叫出感覺視窗，選擇了適當的感覺之後，便能發生不可思議的事情。

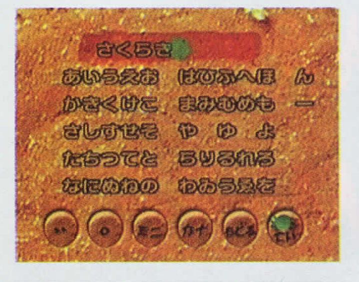














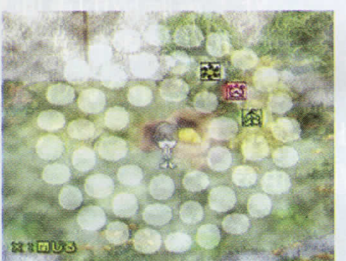















如何在エンドネシア中生存？！

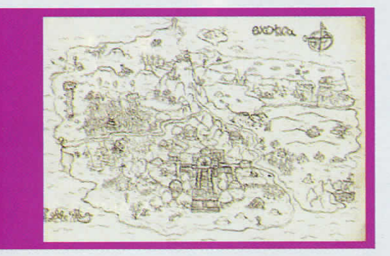
名字之神——二葉亭氏名

主角在放了學後，來到經常玩的公園中，當時公園內還有一頭狗。當主角悠閒地在蕩鞦韆的時候，主角四周都產生了變化，大廈紛紛塌下，公園的物件亦漸漸地消失了，最後只有他與那頭狗留在一個綠色野地。這時從天降下了一張床，聽到一把聲音叫他睡覺。當他睡醒之後發現自己有點肚餓，把這種感覺傳給那頭狗之後，那頭狗便會走到旁邊把植物吃掉，然後身上便會長出蘑菇，主角把它吃掉便會有力量(玩者這時注意，當體力下降到0 之後，遊戲便會GAME OVER 。玩者可以在山邊採摘一些野菜，然後再按□開出食物視窗，選擇食物後便能回復體力)。玩者這時只要按那條山路行上去，便能在那石版上刻上玩者的姓名，這樣名字之神便會復活。



弱肉強食之神——ジャック の ニック（JACK NICK）

解救了名字之神之後，主角沿著那條路來到左下方，玩者會看到有個地方放著氣球，只要用腳踏它便會漲大起來，不過玩者不能吹得太漲，差不多大小時便慢慢地一下一下吹漲它，成功令氣球上昇的話便能得到快樂的感覺。然後再到下方的河邊，玩者會發現一條會發出光團的魚。先不要急把感覺放出來，等天空出現一隻鳥時便放出快樂的感覺。這時那條魚便會快樂得跳起，然後鳥便會吃掉魚，接著河馬又會吃掉鳥。只要發生這個EVENT事件，弱肉強食之神便會復活過來。



時間之神——DR ジーカン（DR 時間）

把弱肉強食之神解封之後，主角又再走到右手邊的山丘去。在那一個地方玩者會發現一棵蕃薯，只要用力拔出來便會得到番薯。先不要急去把蕃薯烤熟，因為只要吃了那番薯，体力方面便能大量回復，到了最滿之後便能得到飽肚之感覺，吃了番薯後原先地方會再長出蕃薯。得到飽肚的感覺後，再把蕃薯放到焗爐中，玩者這時可以看看焗爐旁邊的計時器（日規），只要過了3個小時便能把蕃薯烤得金黃（時間太短會不夠金黃，太長時間會變成炭），而這個時候第三個神亦會從石像中解封出來。

開始漫長之旅程

主角把時間之神解封了之後，玩者會發現自己的左上角出現了一個時鐘，方便玩者用來計算一日的時間。這時玩者通過時間之神復活後出現的那條路，這樣便能得到一條毛巾。利用那條毛巾上床睡覺之後，玩者便可以再走到拾到毛巾的那條路，在石門打開的時候，有一把聲音與主角談話，講到這島上的五十位神名被人封印在石像之內，需要主角去把所有的神解封。這時遊戲亦正式開始，玩者要看著自己的精神計（上方）和体力計（下方），當精神計差不多無的時候要回去床那裡睡覺（也可以作SAVE），當体力計差不多無時便要吃東西回復體力，總之兩個計的其中一個變0 後，遊戲便會GAME OVER 。

ALONE IN THE DARK 4 ~THE NEW NIGHTMARE~

恐怖遊戲始祖最新作

GAME PS GAME DATA

生產商	INFOGRAMES
價格	美版
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/AVG

TEXT BY JOKER SAKURA KI

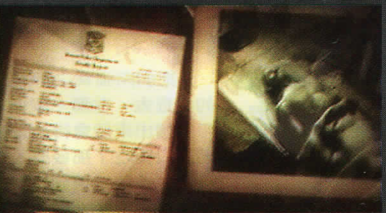


被譽為《BIOHAZARD》始祖的電腦遊戲《ALONE IN THE DARK》，一直都深受電腦迷的歡迎，遊戲除了營做得陰深恐怖之外，電腦版的畫面更是華麗得要命。不過此系列最新的一集《ALONE IN THE DARK 4~THE NEW NIGHTMARE~》，因為PS在歐美的市場佔有率很高，因此這集的PS版比較PC版還再早推出。現在讓筆者帶大家進入恐怖和充滿謎題的世界。

PS 版與PC 版的比較



遊戲原本是個電腦遊戲後來才決定移植到PS之上，因為感覺上有很多地方與PC版相同，當然亦有很多地方有分別。首先說畫面，PC版由於配備要求有3D咭處理，因此畫面十分畫麗，能把設計師設計地型的構想，完完全全地重現在遊戲之上。可是到了PS版，由於機能有限的關係，因此出來的畫面並不能要求太高，幸好PS的播片一向質數不差，所以當播片的時候亦有一定的水準。不過有一點PS版比較優勝，就是遊戲的操作。雖然只是用一個手掣去控制，不過卻能完善地表現出來，玩者只要是玩慣《BIOHAZARD》系列遊戲的人，都會很容易地上手。

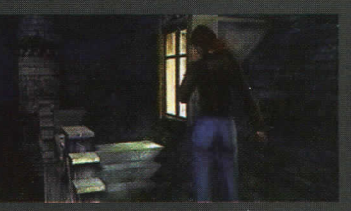


ALINE CEDRAC
27 years old.
Ethnology Professor at the Boston University.
Characteristic : Father unknown.

EDWARD CARNBY
33 years old.
Private Eye.
Characteristic : Owns a double barrel gun.

操作表

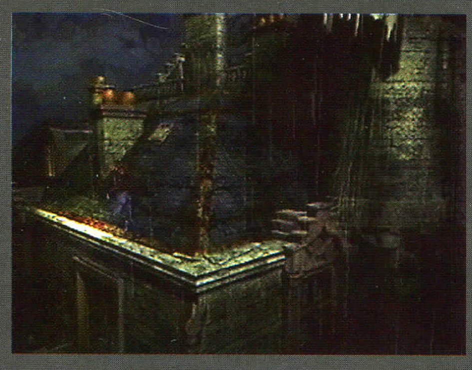
按掣	功用
╳	決定 / 動作
○	開電筒
△	MENU
□	DASH
L1	NO USE
L2	地圖
R1	舉槍
R2	對講機
ANALOG 左	調節槍或電筒的角度
ANALOG 右	NO USE
START	暫停







故事



遊戲的主角EDWARD CARNBY的好友FISKE，一直替政府追查一些有關超自然現象的事情。有一天，EDWARD從上司JOHNSON那裡得知FISKE的死訊。原來FISKE在調查SHADOW ISLAND內幾塊神秘的古石板，但不知為何卻突然死掉。因為這任務對政府來說相當重要，而且EDWARD亦希望能親自查出FISKE的真正死因，所以他便接受上司叫他繼續執行這任務，到神秘的SHADOW ISLAND內繼續調查的工作。



善用道具和光暗的效果

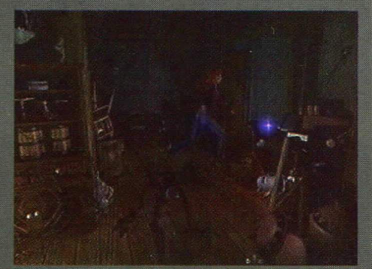


在遊戲的進行過程中，玩者除了會拾到一些有用的道具之外（例如：子彈、傷藥和SAVE道具等），還會有一些基本的道具（例如：電筒）。和位千萬不要輕看手中的電筒，它能把黑暗的環境照亮起來，而且還可以利用它來對付一些怕光的敵人。另外，玩者要利用手電筒的光，在黑暗的房間內找尋物件，還有一些盒和箱也要利用電筒來調查。由於遊戲的製作相當認真，所以畫面中的光源效果非常之好，玩者要常常利用ANALOG左掣來調節電筒的角度，才能有效地找到過關的用品。

男女各行各路

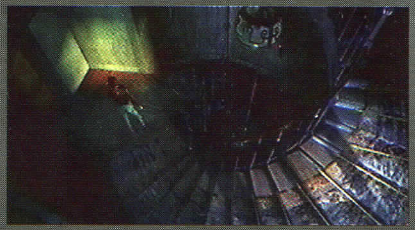
遊戲的另一個特色，就是分開男女主角來進行，男的名叫EDWARD CARNBY，女的ALINE CEDRAC，亦即是說男女主角所走的路線會完全不同，當然在某一些情形之下，男女主角亦會相遇，這當然要因應劇情發展而定。男女主角要解的謎和得到的道具等，都會有很大的分別。所以玩者最少也要玩兩次，才能把所有的劇情和關數完成。



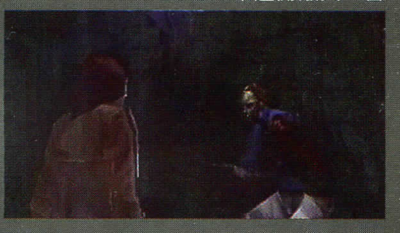


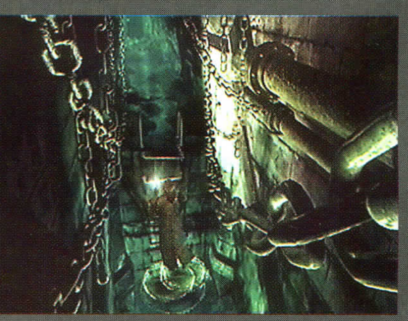
男女序盤攻略

EDWARD CARNBY



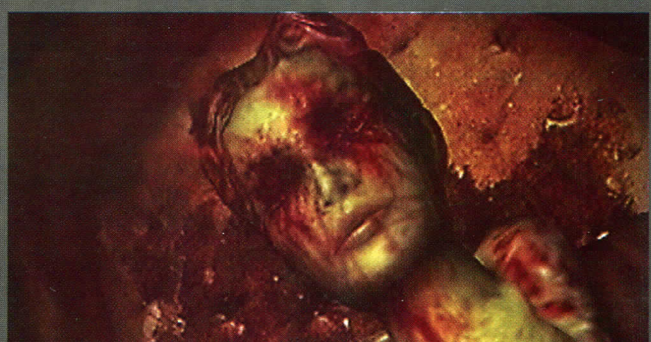
遊戲開始的時候，玩者已經擁有手槍，只要按著R1後再按╳掣的話，主角便可以開槍攻擊敵人。不過最初最好盡量不要開槍，因為開始擁有的子彈並不多。玩者最初應該多用DASH來避開敵人。當主角遇上一名斷了手的人後，調查他身體會取得鎖匙。進入大屋之後會遇上一隻怪物咬死一些狗，之後那些狗會變成喪屍狗，並且會向著主角襲擊。玩者這時不要與它們糾纏，應該全力向前跑。到了一度鐵閘的後，會遇上剛一頭怪物在食狗屍，玩者可以不理會它進入閘門內。之後可以利用最入的退水器，把水放走後便會出現一條通道。當主角進入水道後，到達了內部的時候，水中會出現一頭怪物，玩者定要開電筒和開槍把它打死，否則便不能繼續前進。通過了水道之後，主角爬上了屋內，在閘前的棺材中找到了一條鎖匙，使用它後便能打開那閘門繼續前進。

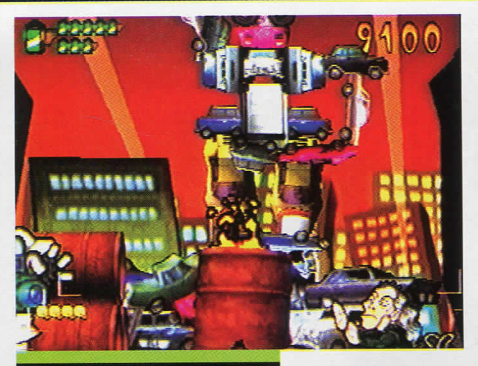


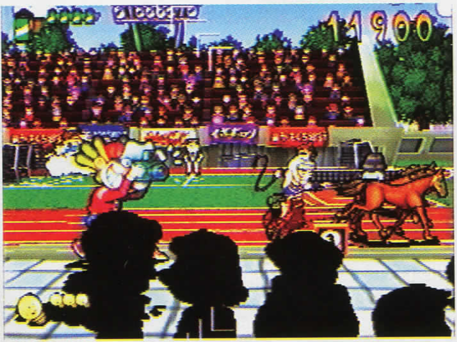


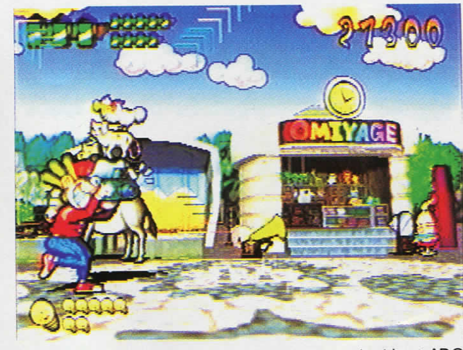
ALINE CEDRAC

玩者最初會在屋頂上開始，一直走到窗邊時會有EVENT發生，接著玩者便可以從窗進入屋內。遇上了婆婆便與她說話，談話完了後她會把鎖匙給玩者。正當要走出房間外時，看見地毯有一頭怪物出現，玩者只要開著電筒照著它，它很快便會消失。這次玩者成功走到房間外時，又再發現兩隻怕光的怪物，玩者只要一邊行一邊用電筒照著它們，直到主角來到左邊最入的地方開燈掣，那些怪物便會自動消失。玩者進入中間的房間後，不要理會那兩頭怪物，只管拚命跑到房間的最入，這時玩者又可以最得另一條鎖匙。









text by：ABO

GAME PS GAME DATA

生產商	IREM
售價	5800 日圓
容量	CD ROM
記憶	300KB 以上
發售日	發售中

PS2／ACT／對應Picture Paradise／對應 popegg

超騎呢勁無厘頭大國NIPPON！？

激寫BOY2 特種大國日本

光頭老總一聲令下，美國有名的攝影師，David Goldman（27歲）來到異國之地「NIPPON」（日本）。今日向東走、明日向西走、後日上天空、大後日入地底。他不屑往後回望，只知不斷按快門…。

知道的人會知道，《激寫BOY2》是Comical Scope Action Game《激寫BOY》(PC Engine版）的續篇。「牙齒潔白」的David為何不去拍牙刷（牙膏）廣告，而要當攝影師呢？相信如果你有機會拍到如此「怪雞」的照片，都捨不得不當攝影師這行職業呀！

預你唔睇行到無輪故事簡介





David Goldman 本來是就讀於洛杉磯攝影學校的普通大好青年，過著平凡幸福又充實的日子。好景不常，某日他雙親遇空難身亡，悲痛欲絕的David最慘係無錢交學費，迫不得已要中途輟學。但是校長是位惜材之人，他特准David參加畢業考試，David亦不負所望，以優秀的成績通過嚴峻考試。

數年後就職於暢銷報章，「Planet Times」的David，拍出不少獨具新聞價值的照片，從而成功以中堅攝影師的身分獲得肯定。

某日光頭老總這樣對他說：

「日本將有驚天動地之事發生。趕快出發，拍攝特種激寫去也！」

人物介紹

＊皮亞・布朗、H MAN 會以不同形像在各版出現。激寫GIRL 會對DAVID進行逆激寫，大家一定要在她發動逆激寫前先「激寫」她(？)。



DAVID GOLDMAN
Planet Times 的攝影師，以出眾的行動力和呆瓜頭捕捉新聞。到了適婚年齡的27歲。

H MAN
Planet Times 的記者，被總編輯指派去暗中保護（監視）DAVID。婀娜多姿的造作男仕。



皮亞・布朗
Planet Times的總編輯，他利用長年記者生涯中築起的情報網絡，屢次獨家奪得舉世震驚的新聞題材。其行動力甚在David之上。



激寫GIRL
周不時在DAVID身邊出現的謎之美少女。興趣是對DAVID進行逆激寫，敵友不明。

操作解說

SHUTTER：R1是快門掣（即影相），只要有菲林就可以進行「激寫」。不過若耗盡所有菲林的話，該版是會強制完結的，故拍攝時最重要講求快而準。

ZOOM：L2是Zoom掣，游標範圍內的景物會被Zoom Up。有些事物是要Zoom才能拍到的，此外用Zoom拍得的照片得分可加倍。



FLASH：L1是閃光燈掣，有些事物是需要閃光燈才能拍到的，更重要的功能是可清除障礙物。當然FLASH同菲林一樣會有使用次數限制。



DASH：以□ Button ＋方向鍵（左STICK）作出衝刺動作。比平時作出更快的移動，用以避開障礙物或快速拾取道具，而Speed Up Item 更可以令Dash的速度加快。

CURSOR LOCK：R2是Cursor Lock掣，按掣期間鏡頭（Cursor）會被固定在一點，DAVID 則可以自由行動（用意是鎖死某一個目標，待「精彩一刻」來臨時就即刻按快門）。



熟悉遊戲規則

《激寫BOY2》是一套另類的動作遊戲：少有不涉及暴力場面（得視乎玩者的尺度）的動作遊戲、少有要求達到一定分數才可過關的動作遊戲、少有搞笑形式的的動作遊戲、少有…打慣Action Game的朋友也要清楚遊戲規則喔。



首先要確認此行目的。每版都有特定要求，要求玩者拍攝指定目標。其次是最低限度的分數。兩者任何一項達成不到，都意味著老總「激怒」，惟有再次挑戰了。

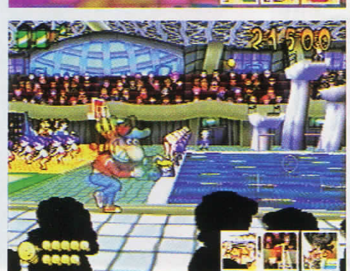
激寫的時機：原則上只要一部相機在手，相是可以任影的，之不過通常亂影的相都沒有新聞價值。怎麼才算有新聞價值呢？就是當有「意外」發生！其時Cursor開始閃爍，這時按快門分分鐘能夠拍出Fine、Cool的照片。其次是講求準繩度，意即將目標攝入鏡頭正中，說來簡單，然而對一瞬即逝的目標可是很難掌握的。

GET ITEM：作出激寫後會彈出的道具，利用它們去補充菲林和閃光燈的使用次數。偶然也會出現一種「激透明DRUG」的葯物，效果是令DAVID無敵。

障礙物：正當DAVID聚精會神地激寫的時候，冷不防給飛來的障礙物擊中，這樣DAVID就會暫時硬直一段時間，而且令身上部分菲林和道具掉下。另外激寫GIRL的「逆激寫」也有相同效果。

GIVE UP：大家都知道Give Up解作放棄吧。什麼時候要放棄呢？就是錯過拍攝指定目標之後，事關其結果必然是NG（No Good），倒不如自行放棄好了。











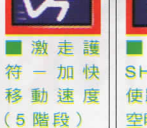
道具篇



■激寫FILM－增加菲林數目


■激照FLASH－增加閃光燈數目


■激擴CURSOR－擴大CURSOR大小（10階段）



■激走護符－加快移動速度（5階段）


■激跳SHOES－使跳躍的滯空時間延長


■激透明DRUG－短時間無敵

上級技巧

應付障礙物的對策：障礙物如何可惡上文都有提及，那麼障礙物又是否十惡不赦呢？未必，因為激寫障礙物後必定會出現道具，所以當聽到障礙物出現時的音效就好作出心理準備了。

跳躍的好處：跳躍是一種躲避障礙物的好方法，但有沒有留意跳高後可以看到更佳視野呢？某些隱蔽的目標要靠跳躍才可以察覺得到。

ZOOM的時機：Zoom固然可以將視線集中在遠方物件，只是身邊發生的事也因此而被忽略，Zoom可說是一把雙刃劍。

NEW STAGE：所謂的隱藏版。例如拍中銀座哥斯拉前某建築物的招牌，就可以在過版後選玩隱藏的秋葉Down Town。當然實際上還有很多隱藏版，進入方法就有待大家發掘了。





目標提示


■銀座步行者天國：有關拐帶事件的照片。目標在高速飛馳的子彈火車上。


■ハラジュク遊園地：有關飛天列車的照片。目標在尾段「銀河鐵路」升空的一刻。



■台場心靈SPOT：有關空中面譜的照片。相當之明顯，注意用ZOOM是拍不到的。


■葛飾下町商店街：有關UFO的照片。入夜後，見到空中幾名用「竹蜻蜓」飛行的傢伙…。


■代代木室內競技場：有關奇蹟Long Shot的照片。藍球場上竟然有人可以瞄準藍框射球後，球會反彈回自己的藍框（中藍）。


■築地江戶時代：有關某君被兜巴星的照片。某君被兜巴星情景給隱藏在某扇門之後。



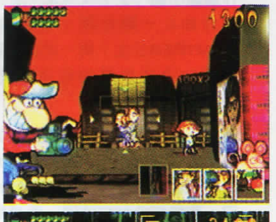


















Emmyrea エミーリア

Start
Load
Option
Gallery
Sound

EMMYREA

生產商	KID
售價	6800日圓
容量	CD ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS／AVG／對應Analog Controller

故事發生在被人遺忘的時代，發生在幻想的世界。這是重視劍與魔法的時代，怪物與妖精共存的世界——亞士杜利雅（アストゥーリア）。









text by：終之空

序幕

阿當斯（本物語主角）：「呵~~唔（←呵欠聲）」

深呼吸將外間的冷空氣注進我的肺內。寒風凜冽，四周死寂一片。無他…因為現在尚算黎明時份…。終於，東邊的天空由黑色漸變為深藍色。我把手伸往腰間，好確定伴我一起作戰的利劍和最起碼的路錢及藥物都一應俱備。

作為這小國（ファルエン，法勞矣）的騎士，真想不到會應付如此一類任務，就像童話故事般，我將要拯救EMMYREA公主！再一次深呼吸，我呼出的氣息很快就跟周圍的冷空氣混和而消失於無形。事緣於昨日的黃昏……。

當時正舉行由國王陛下主持的會議，我作為王宮騎士一員，負責保護出席會議的各位大臣。不過由於ファルエン長年間國泰民安，所以這類會議充其量只屬於報告會而已。我悄悄地站在牆邊，盡量抑制打呵欠時發出的聲音。就在會議快要結束的時候——。

「嗖~~~~！」

驀地一道強光閃過，緊接著震耳欲聾的巨響！列席諸官給嚇得目瞪口呆，包括我在內的眾騎士都不知所措，此時一位魔道師裝束的女性在會議室中央突然現身。

「親愛的法勞矣國王，維魯斯亞=科=法勞矣陛下。」那位自稱嘉蘭古拉姆（カラクラム）的女性開腔說道。

嘉蘭古拉姆：「我是住在北之森…大家稱為魔性之森的魔女，讓我也一起參加今次會議吧。」

依稀記得嘉蘭古拉姆是自古以來住在魔物巢穴——北之森，守護著本國的大魔女。本國中修練魔法的學者，皆視她為偶像。真乃聞名不如見面，莫說沒有人夠膽踏入北之森半步，相信即使有亡命之徒斗膽冒險，也沒有命回家吧。嘉蘭古拉姆真的如此年輕…？不，現在最重要是搞清楚她何以會闖進會議室。

嘉蘭古拉姆：「來，還是盡快進入正題吧。」

「嗖~~~~！」強光與巨響再度發出，當大家回復視覺後，赫然發現嘉蘭古拉姆左手抱著一位少女。

維魯斯亞王：「！？…EMMYREA…！！」

EMMYREA是國王的獨女，國內沒有人會不曉得她的大名，她是國王最疼愛的女兒。十分可愛，是一位美人胚子。

嘉蘭古拉姆：「陛下，假如陛下最愛的東西被奪去，陛下會有什麼感想呢…？假如自古以來守護法勞矣的人，向該被守護的劍拔弩張？」

維魯斯亞王：「難道你…是？」

嘉蘭古拉姆：「嘿嘿…」

眾高官刻下才懂反應，當場起哄，相比起來嘉蘭古拉姆不慌不忙的，表現冷靜得多了。

嘉蘭古拉姆：「…國王陛下，這是我給陛下的小小禮物。」

魔女隨後唸出一句咒文，國王聽罷即痛苦地倒下，而魔女則一貫冷眼旁觀狀。

嘉蘭古拉姆：「陛下會在十數日後痛苦地死去。雖然這咒文看來除我之外沒有人可以解開，不過你即管去盡無謂的努力吧。當你駕崩後，連唯一的繼任人都給我擄去，今後這個國家會變成怎樣？真叫人期待哩。」

嘉蘭古拉姆說完，就帶同公主一併消失。當其時我實在無能為力，其實大家都知道事態嚴重，故一隊討伐魔女的拯救隊很快就成立起來，而我，也是被選為隊員的騎士之一。

依莉娜（イリーナ）

天使面孔，魔鬼身裁，穿上無機質的厚重鎧甲似乎有點兒可惜。依莉娜跟艾美莉亞情同姊妹，現正擔任她的護衛官。發生綁架事件後，被任命為討伐隊隊長。因她父親是人稱劍豪的第三騎士團團長，故此她作為一名騎士有極重的自尊心，對她而言身為女性是一種負累，始終一位沒有實戰經驗的女隊長較難服眾。依莉娜個性有勇無謀，欠缺冷靜，幸好她本人也有這種自覺，不久就將隊長之位拱手讓給主角。







米莉亞（メリアン）

最初邂逅米莉亞的契機是當她在魔性之森內的湖中沐浴時受到魔物襲擊，獲得主角出手相救後成為同伴。米莉亞的造型比較突出，她的衣著既似普通的學生妹，又似餐廳侍應，跟便利店的店員也有幾分相似。米莉亞以魔法師自居，然而她的魔法通常以失敗居多。她跟依莉娜將主角夾在中間，所以旅途上兩位女仕經常發生爭執，尤其當米莉亞稱呼依莉娜為「阿嬸」時，更是捉著對方痛處。米莉亞內心對嘉蘭古拉姆極其崇拜，事實上兩者也份屬師徒關係。





露露（ルル）

露露在嘉蘭古拉姆的城堡裡當傭人，對嘉蘭古拉姆忠心一片，掌握了她為何陷害國王的秘密。露露的興趣是打掃、燒飯、洗衣服…總之係家事萬能啦，她屬於肯為他人犧牲自己的一類人。





艾美莉亞（エミーリア）

艾美莉亞乃維魯斯亞王的掌上明珠，自幼萬千寵愛集一身，養成她頑固任性的人格，這跟她惹人憐愛的外表好像格格不入。好奇心甚大，而且對自己的父親可謂絕對信任，即使知道他過去的所作所為之後…。





艾美莉亞表情集





依莉娜表情集





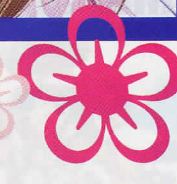

米莉亞表情集





露露表情集






FANTASTIC FORTUNE

女性眼中的夢幻奇緣是怎樣的？

不知大家對富士通的《戀愛物語（EBEROUGE）》系列可有印象？玩者扮演魔法學園的學生提升自己的能力值，期間會有很多接觸異性，談情說愛的機會。談戀愛之餘又要照顧遊戲主線喎，遊戲主線是啥呢？通常是打救世界之類喇。雖然《戀愛物語》的主角是位男孩子，據知遊戲本身也很受女性歡迎。至於《antastic Fortune》其實亦原出自電腦版，使用了同一個世界觀（WORLAND），打正旗號是女性向戀愛SLG，大可視之為女性版《戀愛物語》。嗯，負責設定角色的那位結城梓也是位女性，通常此類型女性向遊戲內出現的男性總會畫得相當「美形」，本作亦不例外。



GAME PS GAME DATA

生產商	CYBERFRONT
售價	6800 日圓
容量	CD ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS／AVG

text by：ABO

PROLOGUE

WORLAND（瓦爾大地）是一個與我們現實世界完全不同的地方，當中的小國克萊茵（クライン）成了本故事的舞台。劍與魔法平常不過，公主和騎士也不十分稀奇。這故事由三組插曲編奏而成：

戴安娜（DIANA）公主，一心想再見兒時巧遇的少年。

希爾菲斯（SYLPHIS），為了成為騎士和確立自身性別而來到王國首都。

藤原芽衣，一位偶然被召喚到異世界的日本女高中生。

你將代入其中一人的角色在克萊茵度過一年。結局是達成各自的目標？與白馬王子墜入愛河？還是勞力一年但毫無所獲呢？

遊戲流程

如上文所述，在克萊茵度過的一年間（最大Play Time），玩者要控制主角學習及跟一眾男女角色打交道。三人的玩法是完全一樣的，分別只在於事件不盡相同罷了。流程為每週週日晚決定下個星期一至六的時間表，星期日或假期則可選擇外出還是學習。為保持最佳狀態，一般都會給與每週兩天的休息時間，三位女主角都有自己的一套參數值：

學習項目	DIANA	SYLPHIS	芽衣
學問	教養	知力	成績
倫理	氣品	騎士道	道德
實技	社交術	武術	魔法術
奉仕	魅力	勇氣	人氣





實行日程方面，有Auto與Manual之分，前者能自動實行當然較為快速。不過假使認為自己運氣好的話，就要選後者了，那是讓玩者自行揭開三隻塔羅牌，根據卡片的正逆位置決定參數的上升結果的方式。

正位置卡片有三張：非常好
正位置卡片有二張：幾好
正位置卡片有一張：普通
沒有正位置卡片：不大好



Diana el Circled

CV：茶山莉子
興趣：收藏帽子
專長：唱歌
最喜愛：甜品、帽子、微服出巡
最討厭：蜘蛛
最寶貴的東西：金戒指（小時候由偶遇的少年所送）



Sylphis Castries

CV：石田彰
興趣：運動
專長：飛毛腿
最喜愛：安靜的地方、花草
最討厭：人群
最寶貴的東西：長老贈送的鋼筆



Mei Fujiwara

CV：阪本真綾
興趣：料理、看書（專看漫畫）
專長：適應力特強
最喜愛：幻想小說、天文觀測
最討厭：沉悶
最寶貴的東西：手電



Seirios al Circled

CV：綠川光
興趣：作曲作詞
專長：騎馬
最喜愛：無特別喜好
最討厭：華麗的物品
最寶貴的東西：未公開



Sion Kinus

CV：鹽澤兼人
興趣：照顧家庭菜園及花圃
專長：Flower Art
最喜愛：芳香的物品
最討厭：蟑螂或貝殼蟲等之類的害蟲
最寶貴的東西：花圃



隱藏人物事件簿

LETHIS（DIANA限定）

邂逅：四項參數均達40以上，自動發生無選項。

事件一：10月後四項參數均達50以上（魅力要達55），無選項。

事件二：事件一發生後的第二天，選擇「願意跟他走」，與他共同生活七天後逐漸了解他的寂寞。雖然他認為你留在他身邊沒有幸福，而將你送回皇宮。這時選「跟他走」，兩個人在一起以後再也不會寂寞了。



NOCHE（SYLPHIS限定）

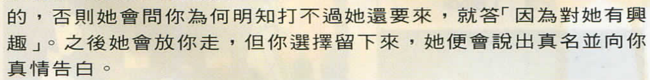
邂逅：攻略AISH，直至他辦公室失火的事件出現，衝入去救人時面對間諜的威脅，這時選「退下」。之後的假日到神殿可遇見身分不明的女神官，分別看她的手和臉後，她會半開玩笑地問你是否對她有興趣，並表示她對你也頗有興趣。被問及她是否不應該這樣說時，選「不這麼認為」。



事件一：下一個假日到大街上，再發現女神官的芳蹤，跟蹤她會發現意想不到的內幕。可是若武術未達60的話是會失敗的。



事件二：在12月24日的降誕祭前把武術提升至65以上。當日再到神殿會給偽・女神官碰過正著，此時武術若未達水準是會立刻被殺的，否則她會問你為何明知打不過她還要來，就答「因為對她有興趣」。之後她會放你走，但你選擇留下來，她便會說出真名並向你真情告白。



LUCKSELE（藤原芽衣限定）

邂逅：攻略KIEL，直至他受傷的事件發生，這時因為你的魔法力不足40無法為他療傷。悶悶不樂的你趁假日到森林去散心，偶然發現一個從沒到過的古代遺跡。亂踢石頭是你散心的方法，不巧有一名小男孩給你的石頭砸中。此時立即道歉，下次才有機會見面。

事件一：放假再到森林去，找到男孩的家後，管家會請你入去坐坐。接著男孩會高興地拉你去看他母親的珍藏，不久就沉醉在自己的世界之中。此時管家會請你到客廳聽他細訴男孩身世和他自閉的原因，然後問你他有否做錯，你覺得沒有錯，下次才有拜訪的機會。

事件二：將人氣提升至50以上，再到森林聽到警報響起的聲音，繞到屋後發現倒在地上的男孩。他想你留下來陪他，就依他意思留下來吧。他會告訴你因為要保護你才把高價的古董音響交給歹徒。你聽罷很是感動，問他想要什麼，他兜了一輪圈子才說出希望你留在身邊的願望。當然小孩子的美夢你也不忍心粉碎。





Aish Serian



CV：宮田始典
興趣：散步、晒太陽
專長：背書（記憶力特佳）
最喜愛：甜食、打掃
最討厭：老鼠
最寶貴的東西：家人

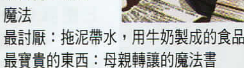


Leonis Krebele

CV：鈴置洋孝
興趣：古董品
專長：鑑定古董
最喜愛：玻璃工藝品
最討厭：與王族對立者
最寶貴的東西：王妃贈送的項鍊



Kiel Serian



CV：遠近孝一
興趣：讀書
專長：速讀術
最喜愛：研究魔法
最討厭：拖泥帶水，用牛奶製成的食品
最寶貴的東西：母親轉讓的魔法書

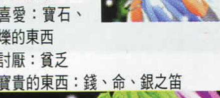


Gazel Tana

CV：橫手久美子
興趣：午睡、練劍
專長：可以一瞬間入睡
最喜愛：動物
最討厭：游水、與習有關的事物
最寶貴的東西：木刀



Jelis Aveniel



CV：千葉進步
興趣：占卜（不準確）
專長：計數
最喜愛：寶石、閃爍的東西
最討厭：貧乏
最寶貴的東西：錢、命、銀之笛









STARTLING ADVENTURE

空想大冒險 x3

三合一遊戲重現

CAPCOM曾在多年前推出了一個三合一形式的射擊遊戲，雖然受歡迎程度一般，但是這種「一GAME三味」確實能讓玩者有機會接觸一些較為「小本製作」的遊戲。多年後的今日，CAPCOM再以三合一形式推出了這個《STARTLING ADVENTURE》，帶來三個風格迥異的AVG。



GAME DATA

製造商	CAPCOM
售價	5800 日圓
發售日	發售中
容量	CD-ROM
記憶	1 Block

PS / AVG / MEM

Text by 阜林三郎

一個遊戲滿足N 個願望

雖然三個遊戲都是以AVG為主，但實際隨每個故事本身的發展，會出現一些MINI GAME，而這些MINI GAME種類繁多，由球類運動到拼圖，甚至連射擊，實時戰略都有，可說是各有千秋。








◆三個AVG，三個不同的故事

今日子與百鬼王

百鬼王相傳是日本民間傳說中的人物，掌管天下間的鬼，喜歡吃人肉。一次為吃下某國的公主，反被人封印起來……

小學生三平，自小便擁有看見鬼的能力。一次在幾隻鬼的帶領下，在家附近的神社找到一個封印了的箱，他解開了封印之後，在箱裡找到一頭猴子，不以為意的三平決定瞞著母親收養牠。幾天之後，三平的表姊今日子發現三平追著一頭古怪的東西，於是便跟著他到房間，發現裡面有一頭巨大的猴子。













三平把那古怪的蟲給猴子吃，跟著那猴子帶今日子二人到外面，說要跟三平玩遊戲，三平輸了的話便吃了他。嚇了一跳的今日子決定要代三平玩遊戲。今日子勝了遊戲，那猴子送了一面鏡子給她，今日子得知那猴子其實是頭鬼，牠一直想吃掉三平，但先要吃了今日子，今日子當然不讓牠這樣做，也不讓牠吃三平，感到沒趣的百鬼王，於是撇下她們走了……

MINI GAME：撞珠



三平解封印及他與百鬼王玩的遊戲，基本上是我們一般的「打波子」。不過在遊戲中的撞珠，則較接近桌球一類的玩法，玩者要決定方向、波子的力點、打擊角度及力度。解封印的遊戲，是把五粒紅波子全部彈出去。而今日子的遊戲，則是在時限內，把台座上所有紅色波子打進洞中。



PRINCESS'S KNIGHTS

擁有強大軍事力的馬根帝國，突然向南方的國家發動戰爭，瞬間地攻陷了幾個南方國家，只餘下被這些國家包圍的小國艾卡利，艾卡利被攻陷只是時間問題。正當全國準備大反攻之時，國家象徵的露斯公主，將會乘戰事逃亡往其祖國之一的尼卡特國……

夜裡，布烈特隊長向隊員解釋明天進行的任務，將露斯公主護送往尼卡特國，大家都很清楚這是個艱苦的任務。翌日，照原定的時間到達公主藏身的教堂，護送行動開始的同時，馬根帝國的戰車剛巧出現於大家的眼前，戰鬥一觸即發！一行人幾經努力，總算擊退了敵人。入夜，全隊來到首都邊緣的小鎮歇息，公主則藏身於副長家中，離開首都的唯一途徑——吊橋上有敵人把守，布烈特決定先擊退敵人，再迎接公主離開首都。他來到副長家，看見副長及其母正為公主修剪頭髮……













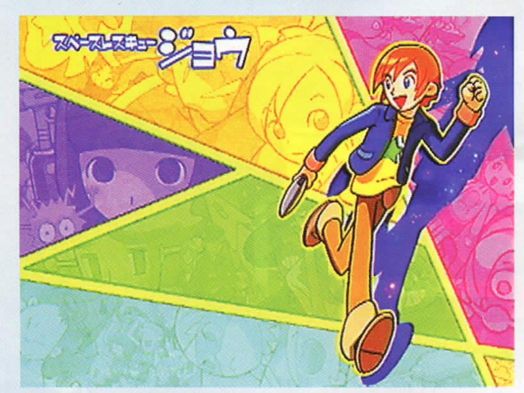
MINI GAME：REAL TIME SLG



「PRINCESS'S KNIGHTS」是個關於戰爭的故事，MINI GAME 自然地會使用SLG形式進行，還要是個實時戰略。隊中五台戰車都由玩者控制，由行動到攻擊都是玩者操作範圍，而當敵人進入攻擊範圍便會自動開火，所以還算是比較簡易一點。但是有一點要記著的，是每部戰車的視界都只得前方，若不能全面兼顧的話很容易被從後襲擊，作戰結束後會以玩者的成績提供補給。



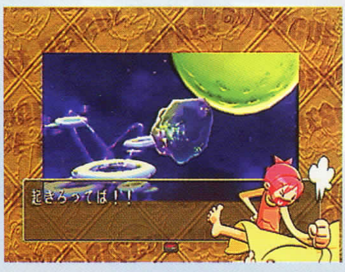
SPACE RESCUE JOE



時間是未來，人類已開拓宇宙數個世紀，年僅16歲的祖，為免被殖民星政府逐出境，於是在一間幫人辦理各種事件的「便利屋」中打工，今天有四件工作送上門來，祖選了幫牛奶公司追欠款的工作，本以為是輕鬆的差事，怎料……

「便利屋」的老闆開電視，發現祖出現於摔角台上，究竟發生了什麼事？原來欠款的是一家職業摔角手的練習場，祖在那裡見到喝著牛奶的RAINBOW MIKA，她說牛奶是支持者送給她的，但是祖發現訂單是以練習場之名開的……MIKA說還有一盒東西一併送來的，祖一開之下，發現是個計時炸彈，還離爆炸的時間不遠！

祖成功拆彈之後，MIKA相信那是敵對摔角手為報擂台之仇而做的，剛好他們今天有賽事，MIKA決定帶祖去挑戰擂台，了決恩怨之餘也讓祖可以收到欠款。不過MIKA的對手「李叉燒」絕非善男信女，竟然找人襲擊祖！

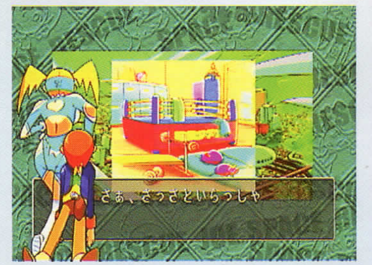






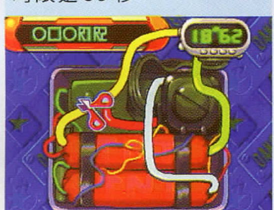






MINI GAME 1：拆炸彈

「SPACE RESCUE JOE」裡面有著各種各樣的MINI GAME，其中一個是拆彈，玩法是找出有指定按鈕的電線，然後輸入正確的指令去剪斷它，時限是30秒。



MINI GAME 2：打倒「李叉燒」！

MIKA故事的另一個MINI GAME，利用JOE的手鎗把衝過來的傢伙擊倒，首領當然是「李叉燒」啦！









讓你親身扮演 美艷、冷靜、機智過人的 獎金獵人



GAME PS GAME DATA

生產商	CAPCOM
售價	5800日元
容量	CD-ROM
記憶	1 Block
發售日	發售中
遊戲類型	AVG

TEXT：已被獵去的小寶寶

另類的遊戲風格，引人入勝的活動小說

《Bounty Hunter Sara - Holy Mountain 之帝王》是一隻小說一般的AVG遊戲，你可以在遊戲過程中憑著細緻的描寫、充滿逼力的背景圖畫及音樂，親身歷遊戲當中的情景，體驗如何渡過各種不同的危險場景，鍥而不捨地追捕獵物，繼而成為全城的 No. 1 獎金獵人。

甚麼是獎金獵人？

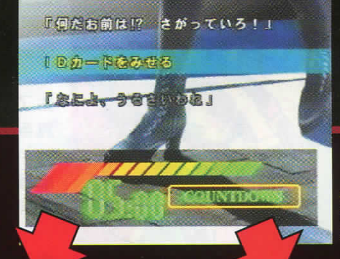
於2060年，Neo，Tokyo 是世界犯罪率最高的都市。在街上，鎗聲、警號聲響之不絕。政府於這個情況唯有設立獎金獵人設度，其實，這也已經是 60 年前的事情了。政府會批出不同數量的獎金，以捉拿有關罪犯。於是，獎金獵人種職業便應運而生。

遊戲特殊系統：

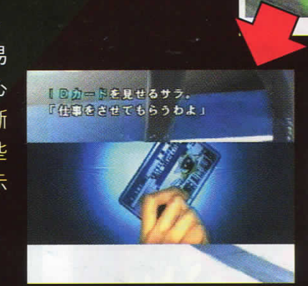
1. Count Down

在獵人的世界中，只要判斷稍一出錯，便會招致死亡。在獵物之前更不可輕易犯錯，否則獵物一旦逃脫，有了警戒心後便再難以追捕。所以在一瞬間的決斷力是獎金獵人不可或決的條件。在某些需要立即作決定的時候，畫面便會顯示出以下的選擇版面：

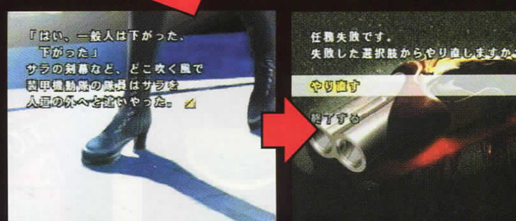




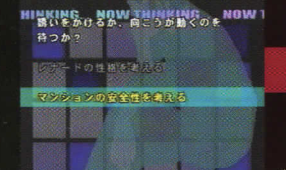
在這個畫面之下，你需於限定時間內作出決擇，而選擇時間通常只得數秒！



選擇了上方的選項後，Sara便會依你所選的動作繼續遊戲；



選擇下方的這個選項... 看來... 會導致 Bad Ending 了。



究竟要考慮些甚麼呢？

還是重新再考慮吧。

真的安全嗎？

2. Detective Time

除了急智外，作為全城 No.1 的獎金獵人還需具備細密的心思。在每次準備出發前都均需有週密的部署，考慮過自己現處的環境、可以利用的工具或地利、所有可能發生的情況等等之後才會採取下一個行動。



Sara 小檔案

姓名：Sara・D・フィッツジェラルド

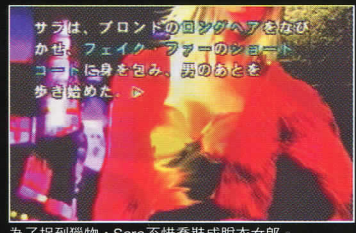
職業：獎金獵人

性別：女

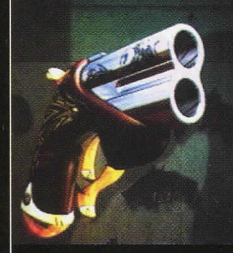
年齡：23歲

身高：170 cm

綽號：Derringer (掌心雷)

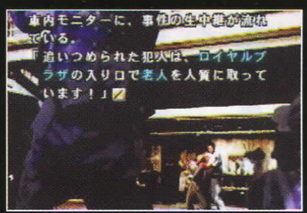

為了捉到獵物，Sara不惜喬裝成脫衣女郎。

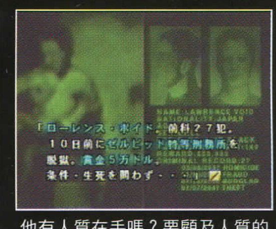

除了掌心雷，Sara還會使用大炮...

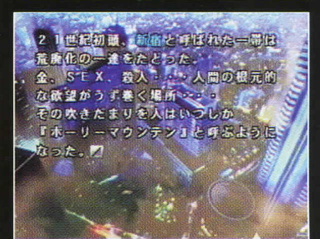

這掌心雷便是Sara最愛的武器。


有美艷的女主角，自然少不了香艷的鏡頭...

第一章攻略提示




他有人質在手嗎？要顧及人質的安全還是...？ 記得先翻看獵物的檔案！


先認識一下身邊的環境，始終這裡是2060年嘛。

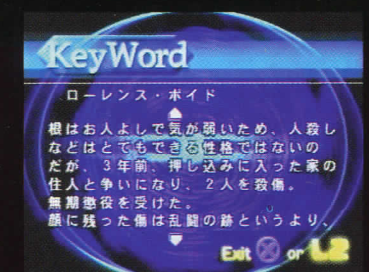

任務完成了！


記得告訴警備你自己是獎金獵人！掌心雷Sara的大名可不是蓋的！

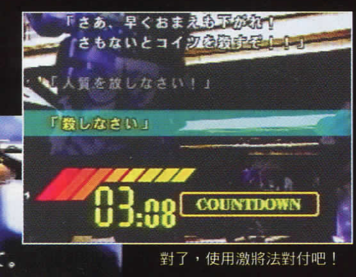


3. Key Word

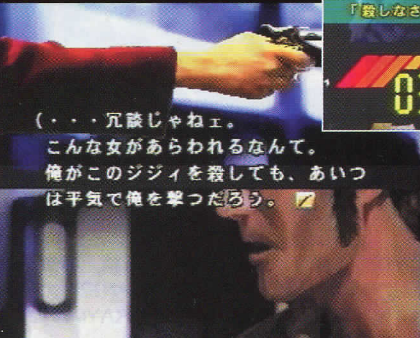
這是一個2060年的時代，每一個人身上都有一部小型電腦，它的大小就只如現在的手提遊戲機差不多。在每一個停頓的時候，Sara都可以暫停下來利用這電腦來尋找有關資料，畢竟，這是2060年的世界，很多我們熟悉的東東，其實那時可能並不如現在那樣呢。



在電腦中可找到今次獵物的資料，留意一下他的性格，可能對找著他有點幫助呢。



對了，使用激將法對付吧！



這樣便可逮到他了！

4. Ranking

在每次任務成功之後，電腦便會分別視乎Sara曾做過的動作或決定來一次評分，然後給Sara是次任務一個分數，跟著再給予一個評級。你有信心取得滿分嗎？



同一個任務，不同的決定會給予不同的分數...真是相差得很遠呢...

GAME PS GAME DATA

生產商	Uib Soft Entertainment
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
發售日	發售中
記憶	270KB 以上

PS2/ACT

TEXT：小悠

レイマン レボリューション！

RAYMAN REVOLUTION!

充滿卡通色彩的美國動作遊戲！

《RAYMAN REVOLUTION！》是RAYMAN系列遊戲的第二作來，除了在DC推出了日本版之外於本月也推出了PS2的日本版。和DC版的RAYMAN相差不多，不論在故事上一或遊戲的玩法也沒有分別。在遊戲之中玩者是可以感覺到美國色彩十分重的卡通表現方式，而且這個雖然說是動作遊戲，可是卻頗為著重故事的演出，在遊戲途中加插了不少的劇情動畫令作品有多少電影感。另一方面這個遊戲的演繹方式也十分有趣，與《風之古羅洛亞》蠻像的，角色們的說話除了RAYMAN本身會多少英語之外便是些古怪的語言，要明白故事說什麼的話便必須看看下面的字幕了。遊戲之中還有許多細緻的地方是玩者可以留意到的，例如當RAYMAN不動呆站的時候，他會取出自己的身體當籃球一般玩，而且是一連串不同的花式動作來！喜歡卡通的朋友一定會喜歡這個遊戲了，加上這個動作遊戲也不是太過難玩，玩者只需要花多一點兒觀察力便沒有問題了。好吧！現在便為大家介紹一下遊戲之中的故事，和一些實用的動作。

RAYMAN 的故事

這裡是一個RAYMAN和同伴們居住的世界，當大家還是愉快地生活的時候天空突然出現了巨大的暗影！原來是那個令不少星球弄得亂七八糟的大海賊力沙比克進攻這兒。海賊們向地上的人進行攻擊，而且把海盜船停泊在這裡。為了拯救被海賊捉拿的人們，RAYMAN與他的同伴奮起對抗，可是海賊們不斷吸收光之泉的力量，令所有妖精也使不出魔力來。而失去了妖精們幫助的RAYMAN也逃避不了給海賊捉拿的命運，可是能夠脫離海賊魔掌的RAYMAN同伴仍然沒有放棄，是RAYMAN讓他們明白什麼是勇氣，所以大家便集合起來商討如何救出RAYMAN了，因為能夠拯救世界的只有RAYMAN！於是他們開始行動了……













RAYMAN 與他的同伴 and 海賊

在這個遊戲之中雖然玩者所使用的只有RAYMAN一個人，而來幫助玩者的同伴可是十分多呢！有妖精、精靈、藍蛙、魔術師、筋肉巨人、鯨魚和沼龍也有。他們會在故事的流程之中陸續登場幫助玩者，有的為RAYMAN提升力量，有的是為RAYMAN提供情報，有的是在各地創造時空門，也有的是RAYMAN的交通工具來。除了這些RAYMAN的同伴之外，當然是有敵對的海賊出場了。現在便來為大家作簡單的介紹吧！





RAYMAN

這個遊戲和故事的主角。雖然被海賊捉拿了，但是在同伴們的努力之下成功被救出，並且為拯救世界而對抗海賊。能夠投出魔力球去攻擊敵人!



基洛普克斯

RAYMAN 信賴的親友來，同時也是650隻小藍蛙的父親!去救火、破壞別人的機器、還有培育植物也是他們擅長的事情。



戈絲蘭

巨大的鯨魚其實是一位小姐來，而且是一位非常喜歡海中暢泳的少女。RAYMAN 除了可以座在她的背上在海中移動，也可以利用她背中的氣孔進行呼吸。



海賊們

有鋼鐵的海盜船長當然是會有鋼鐵的海賊作為手下，是機械人侵略軍團來。在力沙比克的指令之下去活捉人們，有不同的種類和攻擊方式。



瑪菲

在這個之人稱「空飛的百科事典」，是個什麼也有多少研究的學者。當玩者接近那些為玩者出提示的魔法石時便會出現。



撒斯

從甦醒便居住在沼澤的沼龍，其實是一條頗為寂寞的蛇。常常期待著朋友們來到沼澤地帶和他玩，在RAYMAN 去了沼澤便遇上他。



尼爾

RAYMAN 的妖精同伴，在被RAYMAN從海盜船救出之後便給他魔法道具來提升RAYMAN的魔力，使他的魔力球威力強了不少。



古拉古

全身也是筋肉的巨人，將手部左右揮多少便足以令海賊吹飛!他可以說是海賊們的天敵，因為他是個十分喜歡吃機械人的巨人來。



查朗

從波古斯的惡夢中誕生出來的恐怖怪物，是一個洞穴的守護神，而這個洞穴之中好像是隱藏著一些東西。



波古斯

掌管世界的精靈，可是現在正處於睡眠之中，必須要找尋傳說中的四個面具才可以讓他甦醒過來。



迪索斯（們）

是波古斯的兒子們，十分喜歡說話和跳舞。除此之外他們也是在世界不同地方連繫時空之門的魔術師。



力沙比克

襲擊RAYMAN 他們世界的海盜團BOSS，在鋼鐵的身體之下是帶著邪惡的野心。一個一個的惑星也給他攻擊搶劫，今次定要收拾的人物來啊!



海綿僵屍

在那些海賊出現襲擊以來，不知道從那兒出現的怪物。也許是和海賊們排放的污水有莫大的關連……

RAYMAN 的動作

作為一個動作遊戲當然是有不同的動作是需要大家去靈活運用的了，現在便由筆者去介紹一下遊戲之中RAYMAN的幾個十分常用的動作。只要大家在遊戲進行的時候運用得當，然後再動動多少的腦筋便可以了。

基本動作

移動	按左STICK 。
跳躍	按下X掣，按掣的力度是會令RAYMAN 跳出不同的高度。
浮游落下	在跳躍中再按X掣，可在空中再按X掣解除，也可以再按X掣發動。
爬上峽谷	在峽谷之中按X掣跳上，必須一下一下的進行。
握緊崖邊	在崖邊以左STICK 移動便會自動握緊，左STICK 向上便會爬上去。
爬牆	在有特殊可爬的牆上按X掣跳上去，當自動握緊後便可以左右上下移動，可是再按X掣便會掉下來。



移動



爬上峽谷



跳躍



握緊崖邊



浮游落下



爬牆

游潛動作

游泳	在水中以左STICK 移動。
潛泳	按了L2 便會向下潛，越按得久越潛得深，之後以左STICK 進行移動。之後畫面上方便會出現一行RAYMAN的空氣BAR，當空氣BAR 扣盡的時候RAYMAN 便會消失，玩者可以藉著浮上和水底下出現的氣孔進行補氣。
浮上	在水底下按X掣便會各上浮，越按得久越浮得上。





游泳



潛泳

攻擊動作

魔力球	按O掣或方掣發射，可以利用R1 進行ROCK ON 。
重射擊	當玩者在按發射掣不動時便會蓄力，放手便可以射出重攻擊!
魔環移動	向魔環射擊之後便可以連在環上，在環和環之間作飛躍。



魔力球



重射擊



魔環移動





GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
發售日	發售中
記憶	7~14BLOCK

SLG/ANALOG 對應

TEXT：小悠

日本戰國時代夢幻再臨

人類的歷史是由血和肉的戰爭所編織而成，在世界運轉的幾萬年之間，人類有史記錄以來戰爭便是期中必定會出現的事情。這是人類天性的好勇鬥恨，一或是必須以戰爭來編織我們的歷史呢？在中國有我們十分聞名於世的三國時代，而在日本也有大名家族於戰國時代爭奪天下的亂世。在著名日本戰國時代SLG《信長之野望》系列之後，在近期也是十分少推出這類型以日本戰國時代為題材的戰略SLG。這個《戰國夢幻》可說是近期少有的作品來，對於日本戰國歷史有興趣的朋友也是不失為一個好選擇。在遊戲之中所有人物也是日本戰國時代的史實武將，和榮光的《三國志》系列差不多，不過最不同的地方是遊戲的玩法比較簡單而節奏感快，有多少像即時戰略遊戲的感覺。現在便由筆者來為大家介紹一下這個遊戲的內容去，讓大家進行遊戲的時候有一個簡單的參考。





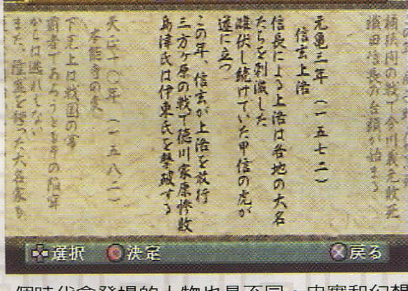




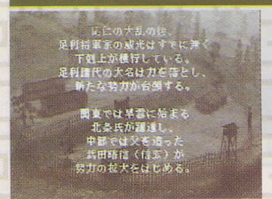


日本戰國時代活現

在遊戲剛開始的時候是有一共6個章節選擇，而首5個也是日本正史的戰國時代流程，最後那一個則是這個遊戲的特殊舞台來。這個遊戲的舞台是以日本戰國時代的歷史流程作為題材，所以在歷史書之中登場的人物例如武田信玄、伊達政宗、織田信長、德川家康和豐臣秀吉也是會以君主身份登場。現在讓我來簡單介紹一下當中6個章節的背景故事吧！每一個時代會登場的人物也是不同，史實和幻想的玩法也是不一樣。



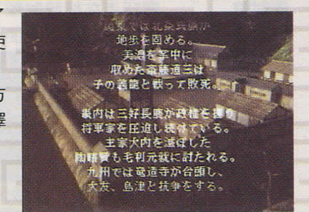
天文十年（1541 年）戰國亂世



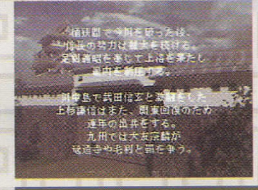
日本在後世稱之為戰國時代的亂世，守護皇室的各大名（名家望族）的勢力開始減弱了不少，而新興起的戰國大名台頭。天文十年，武田信玄被父親流放了。毛利元就被尼子氏打破了，另一方面北條氏康也繼承了家督的位置。（可選擇國：52）

永祿三年（1560 年）群雄割據

各大名家的新舊交替使戰國時代產生了一大動盪，各地紛紛出現新的英雄豪強，使地圖不斷重寫。永祿三年，尼子晴人急死。在桶狹關之戰中今川義元敗亡了。另一方面，織田信長的勢力開始抬頭了。（可選擇國：50）



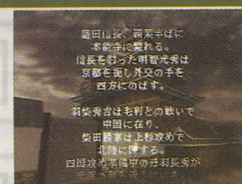
元龜三年（1560 年）信玄上洛



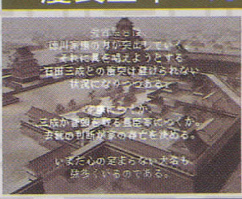
信長將各地的大名也一一消滅了，成為戰國時代的一大強豪。元龜三年，信玄試圖上洛，可是被德川家康慘敗於三方原之上。另一方面，島津氏也將伊東氏擊破，將旗下領地吞併了。（可選擇國：44）

天應十年（1582 年）本能寺之變

奪權和弒鬥等事情在戰國時代是常事來，身為一代霸者也不能夠逃得過心腹所設下的陷阱。而那些十分興盛的大名士族在歷史的舞台中開始暗淡無光。天應十年，武田家滅亡。於本能寺被刺殺的信長，由豐臣秀吉來繼承仔的勢力。（可選擇國：42）



慶長三年（1598 年）關原之前夜



豐臣家一心以為統一了全國之後可以令戰國時代完結，可是在豐臣秀吉死了之後，戰國時代的火炎又再次燃起來了。慶長三年，豐臣秀吉死去，石田三成與德川家康對立，天下被一分為二……（可選擇國：46）

年代不詳（XXXX 年）戰國夢幻

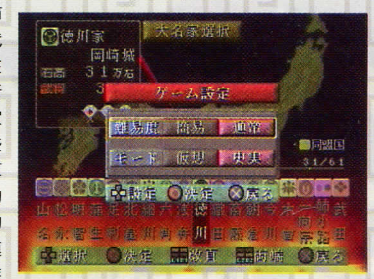
這世間有如夢幻一般，推進時代的人們如繁星般閃爍。那些逝去了的人物，乘著時代與歷史的洪流，來到最後能取得成果的人跟前，與名將們進行這幻之餐宴……（可選擇國：61）







遊戲開始以及進行方式



當遊戲開始之後玩者必須在6個章節之中選擇其一，這麼便可以進入那個年代之中再選擇自己希望演繹的君主大名。在畫面之中除了會出現全國地圖來告訴玩者大名的位置之外，同時也顯示出大名的家徽和本城所在。石高即是這大名平均生些的糧食和收入，是以萬石作為單位計算的。另一方面也會顯示出大名之中擁有的武將數目，以及利用扇子代表大名的勢力大小。在地圖之中除了看到橙色部份的本國外，還會看到黃色的同盟國。當細心選擇好之後便可以設定遊戲的難度和模式了，難度之中只有簡易和通常兩種，而模式則有史實和幻想兩種選擇。這個遊戲設定是絕對會影響遊戲的進行，玩者必須小心選擇。



遊戲中的各種指令





在《戰國夢幻》這個遊戲之中是以不斷推進時間的方式進行，當開始了之後除了玩者為城中武將下指令會停止時間之外。這種與即時戰略遊戲十分相似的進行方式是要玩者與敵人作時間比賽，在徵兵的同時也需要以開懇土地來增加收獲。另外商業的開發是可以促進城下町的發展，治水可以提高城的人氣和避免天災。基本上玩者是需要維持本城發展的同時，去擴充兵力來對外防衛。這些便是幫助玩者統天下的指令，請大家適當去利用。

△掣　時間快速進行



情報

顯示出武將、知行（工資）、城規模、石高、來者、兵士與民兵的比例。町規模、人氣度、治水度、收獲高（石／年）和町收益（石／月）

移動

武將、軍團（組兵戰鬥）和輸送（糧和石）





	軍備	
	徵兵	以糧食比例徵召兵士
1	足輕	以一個月編成武士隊
2	騎馬	以一個月編成騎兵隊（城中必須備有馬場）
3	鐵砲	以兩個月編成鐵砲隊（城下町規模中必須備有四或以上）
4	大筒	以三個月編成大筒隊（城下町規模中必須備有五）
	人事	
5	身份	按功績提升身份（以橙色BAR代表功績，由君主最高、宿老、家老、奉行、重臣、予力、部將、馬迴、地侍）
6	知行	調整武將年薪可以改善忠誠度（以綠色BAR代表知行）
	登用	登用入城的浪人
	計略（在敵城之中有自軍武將才行）	
7	內應	作為對方的敵對內應
8	足止	妨礙對方的軍隊前進
	混亂	令對方的軍隊士氣下降
	布告	
9	動員	動員農閒期與農繁期的民兵（收獲率下降）
	本城	轉移本城到別的城池（50000石、比舊址更高的城規模和石高）
	樂市	實行之後城下町規模可以發展至三以上（規模三時收益下降、必須在規模三才行）
	檢地	兵士下田工作（收獲上升民練下降）
	刀狩	提早收割（收獲上升、城內混亂狀態、必須農閒期與農繁期的民兵同樣數目才行）

1



2

3



4



5



6

7



8

9



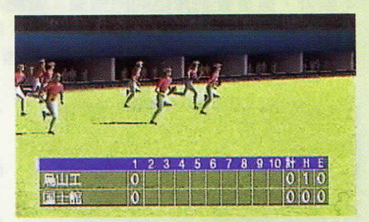


夏天是棒球的季節！



在日本除了職業棒球賽之外，高校棒球賽也是非常之受棒球迷注目的，因為所有日本職業球隊都會在高校棒球中物色新力軍，許多明日之星在高校棒球比賽中已是鋒芒畢露，水準和職業選手不惶多讓。而在高校棒球的決賽場地甲子園比賽，更是所有高校棒球的夢想。如果大家想體驗一下高校棒球員的生活，不妨試試這套《MAGICAL SPORTS 2001 甲子園》！



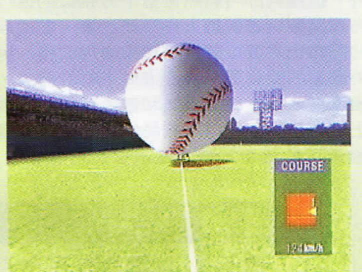


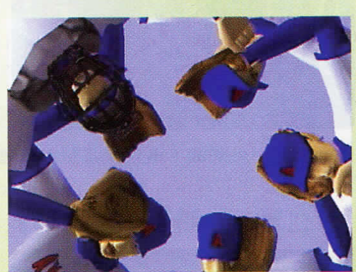
GAME PS GAME DATA

發售商	魔法
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	130KB 以上
發售日	5 月 31 日

PS2／SPT／對應DUAL SHOCK2

TEXT：時雨





◆高校棒球的精彩、刺激程度絕不遜於職業棒球！

全日本 4210 間高校棒球部完全網羅！



◆ 全日本4210個高校棒球部均可供玩者選擇，並有全國排名供你參考

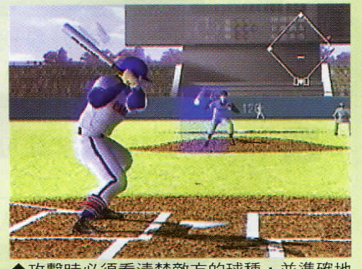
《MAGICAL SPORTS 2001 甲子園》是去年《MAGICAL SPORTS 2000 ～》的最新版本，它除了UPDATE 了全日本高校棒球出賽校的資料外，也有一個可讓玩者體驗高校棒球生活的STORY MODE。裡面玩者會扮演球隊內的一名小球員，在經過不斷的練習和比賽，到底能否帶領母校進軍甲子園呢？



◆ 玩者的名字、打法、投球方法和身型等都可以自由調整

即使是棒球初心者也能簡單地操作

本遊戲的最大特色是其操作系統，基本上玩者需要做的只有四項——擊球、走壘（進攻時）和送球、投手投球（防守時），其餘的操作電腦會為你代勞。至於盜壘和END-RUN 則玩者可以自己作出指示。在擊球時，玩者不需要理會球的高度，只須在適當的時機按○掣即可。而在投球時，玩者可以用○△□╳四個掣來控制球的方向和轉向，達到迷惑敵人的效果。



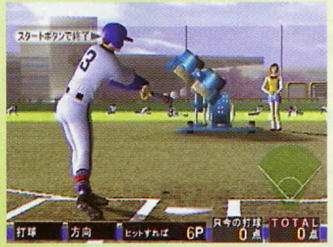
◆攻擊時必須看清楚敵方的球種，並準確地按掣揮棒



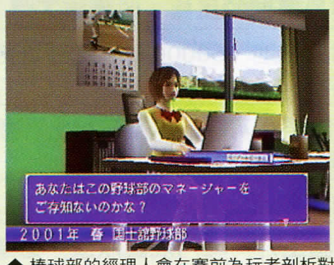
◆守備都是自動進行的，玩者毋須操心

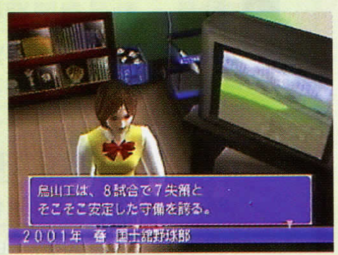
練習是前往甲子園的捷徑

本遊戲中的選手們，都可以利用練習來加強能力。例如利用擊球練習選手們的長打力會上昇，而在經常訓練防守後電腦在接球、送球的準確性也會提高。另外，在某些練習中選手們還有可能學會高度的技巧，例如飛身撲球等。對於本身實力已經高超的學校，練習可能不是那麼重要，但對於排名只有1000 、2000 位的學校，練習是進軍甲子園必須的步驟。



◆ 擊球練習是利用發球機進行，在這幢掌握好擊球的時機吧





◆ 棒球部的經理人會在賽前為玩者剖析對手的實力



◆玩者可以在賽前比較自己和其他學校之間的實力差距

GUILTY GEAR PETIT 2

續集內容大幅LV UP！！





生產商： Sammy
價格： 未定
發售日： 預定9月
WSC/FIG/對應通信CABLE

在本年1月才推出過，以《GUILTY GEAR》中2頭身的CUTE版人物格鬥為題材的遊戲《GUILTY GEAR PETIT》，其續篇火速預定在今年九月推出，務本不想GUILTY的熱潮退散。《GUILTY GEAR PETIT 2》的內容大幅增加了不少，而且畫面和操作等等也有改變，待筆者再詳細慢慢為大定介紹一下。





CUTE 版人物大幅增加

《GUILTY GEAR》內的人設一向大受各方好評，可謂「型男索女」多的是。不過這些「型男索女」在《GUILTY GEAR PETIT》全部變成2頭身的CUTE版人物，不過效果是可愛之餘秀氣仍在，惡形惡相的人物也變得滿可愛。至於今集仍會以2頭身的大小與大家見面，除了上集出現過的角色之外（包括原創人物FANNY），今集還會增加六名人物，比較上集陣容鼎盛得多。至於今集有沒有新的原創人物或隱藏人物的問題，暫時廠商仍未有公佈，只要一有最新的消息本刊定會立即公佈。

LEVEL UP 了的內容



今集《GUILTY GEAR PETIT 2》並不只有增加人物，遊戲的內容也大幅度提升。好像遊戲會加入「簡易COMMAND 機能」和「SURVIVAL MODE」，前者適合初學者，簡化了一些較為複雜的指令，使到初學者亦能做出一些連續技和超必殺技。致於後者適合高手玩的模式，一口氣不加能源打到尾，若非高手是絕對辦不到。另外遊戲中的畫面亦有強化，例如在角色使出超必殺技或醒覺必殺技的時候，招式會表現得豪華兼有氣勢。









新登場的六人



CHIPP ZANNFF
曾經是位癮君子，戒毒後把令自己染上毒癮的黑手黨師父殺了，之後再繼續自行修練忍術。個性非常剛烈，不過戰鬥技巧相當好。



FAUST
隱藏了自己面孔的謎之男子，原本是位擁有善良性格的天才科學家，可是後來不知為什麼被殺人鬼的性格取代了。



JOHNNY
性格十分開朗，而且十分喜歡女性。曾經為了由魔法所生出來的禁斷兵器「GEAR」，有著把父親殺害的過去。



ZATO ONE
暗殺集團的首領，擁有能夠自由地控制自己影子的能力，因此他的攻擊方法十分奇特，能把對手玩弄於股掌之上。



AXL LOW
原本是150年前的人，利用時空隧道來到這時空。為人性格極其樂天，使用的武器是鐵鍊和鐮刀。



ANJI MITO
在這時空日本已經被消滅，而他亦是擁有純正日本人的血統，是位率直和熱血的男子漢，不過他的傳統日本舞蹈跳得好，是位招式華麗的武鬥家。







續集COLOR化後登場

生產商： BANDAI
價格： 4980日圓
發售日： 6月中旬
WSC/SLG/對應通信CABLE/WONDER GATE

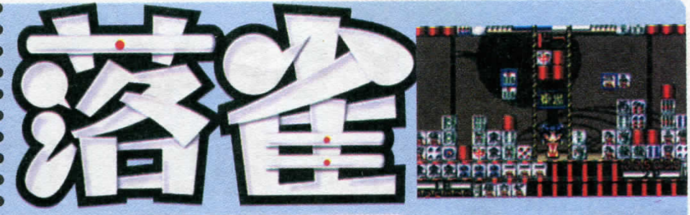
說到不滅的機械人神話，GUNDAM可以說是當中的表表者，所以關於GUNDAM的遊戲可以說多不勝數，好像BANDAI的《G GENERATION》系列就在不同機種中登過場。至於在WS上推出過的《G GENERATION GATHER BEAT》，其續篇終於在COLOR化後推出，相信GUNDAM迷又可以大玩特玩了。今集遊戲會登場的高達作品有15套，由初代「機動戰士GUNDAM」到「TURN A高達」也會登場，當戰鬥時會出現的經典動畫劇情非常之多，再加上是WSC的專用軟件，更能增加玩者的投入感，始終看動話時是彩色的啊（又不是看粵語殘片~嗚嗚）。不過遊戲最有趣的地方，仍是那些自由組合機體，能夠組合到自己喜愛又強勁的機體真的十分高興。






◆阿寶與馬莎宿命之戰


◆黑色三連星之戰



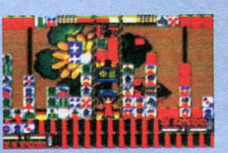
RAKU JONGG

不是賭錢的麻雀GAME

生產商： BANDAI
價格： 2980日圓
發售日： 5月31日
WSC/SLG/對應通信CABLE/WONDER GATE

如果閣下喜歡玩PUZZ GAME或麻雀機的話，這一個遊戲定要玩玩，因為這遊戲正是利用麻雀來玩的PUZZ GAME。玩者把從上降下的一對麻雀擺放，當三隻相同的牌或者同順牌(即是萬子、筒子或索子的三個順序數)排成縱或橫，那麼麻雀便會消去。不過遊戲並不是這麼簡單，還要與對手鬥快取得一副可以食糊的牌，這樣才算是勝利啊。

遊戲會有四個模式可讓玩者選擇，首先當然唔少得物語（遊戲的故事模式），貧窮少年拉斯奧為了戀人一句「想穿上純白的婚紗」，於是便去參加落雀大會贏取獎金。除了故事模式之外，還會有一些排段位的「段位」模式，和在一定時間砌得高分牌的「時間」模式，最後便是與電腦或人對戰的模式，但留意與人對戰必須要有接駁通訊CABLE。





口袋中的DORAEMON

DORAEMON變成TAMAGOCHI

ポケットの中の Doraemon ドラえもん







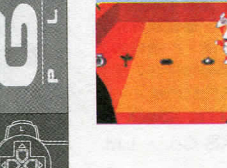


DORAEMON伴著不少人長大，不過你有想過自己也可以像大雄一樣，把DORAEMON當成寵物飼養呢。遊戲目的就是這樣，玩者把MINI DORA當作TAMAGOCHI一樣飼養，玩者要透過說話與MINI DORA溝通，不過溝通的內容有四種「認同」（なっとく）、「無言」（……）、「確認」（かくにん）和「疑問」（ぎもん），玩者只要按擊便能選擇答案，這些會直接影響MINI DORA的性格。

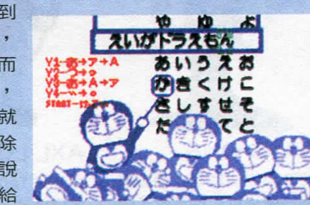
生產商： BANDAI
價格： 4500日圓
發售日： 發售中
WSC/WS/ETC/對應WONDER GATE

影響MINI DORA的性格





有天一玩者拾到了一隻MINI DORA，不過由於某種原因而要由玩者代為飼養，就這樣MINI DORA就成為了寵物。玩者除了要與MINI DORA說話溝通之外，還要給牠飼料和決定行動。不過玩者定要留意給MINI DORA什麼行動和答案，因為這會直接地影響MINI DORA的性格，不過相反利用不同的行動和答案，那就可以養成不同性格的MINI DORA。



陪伴MINI DORA成長

遊戲中收錄了各式各樣的EVENT和MINI GAME（例如空中散步、足球特訓、打掃房間和GARDEN等等），這些都是MINI DORA成長的必經過程。遊戲的過程中DORAEMON會給玩者聲音上的提示，不過也是一些簡單的語句（例如左、右、跳和蹲下去等等）。不過玩者要留意，當出現了MINI DORA跟DORAEMON回大雄家的時候，這表示遊戲已經到達ENDING，之後玩者便能再養另一隻MINI DORA了。







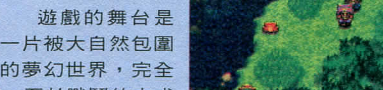
MAGICALVACATION

魔法學生們的大冒險

生產商： 任天堂
價格： 未定
發售日： 未定
GBA/RPG

GBA推出了差不多三個多月，不過RPG的遊戲並沒有太多，不過各大小廠商都開始製作RPG遊戲，好像這個《MAGICALVACATION》便是其中之一。遊戲講述在夏之臨海學校中，魔法學校的生徒們，突然被魔物們襲擊，於是他們逃到平行宇宙，眾人便利用他們半桶水的魔法，在那裡各人進行了不同的冒險，令到自己不斷地成長。





遊戲的舞台是一片被大自然包圍的夢幻世界，完全和發達的文明世界不同。至於戰鬥的方式是用指令來進行，不過暫時仍未有戰鬥系統的詳細資料。至於同伴方面暫時也只有人物的遊戲畫面，並沒有他們的資料設定，不過看人數也知會有不少。最後，遊戲可以利用對戰CABLE等來LINK機，可能遊戲將會有交換物件或對戰等用途。

MARIO KART ADVANCE

又可考驗大家的友情

生產商： 任天堂
價格： 4800日圓
發售日： 7月21日
GBA/RAC/對應通訊CABLE

《MARIO KART ADVANCE》終於宣佈了發售日在7月22日，這確實是FANS們的好消息。MARIO與LUGI等人乘著高卡車，在不同的賽道上利用賽車技術和寶物，最後超越對手通過終點，這個便是《MARIO KART ADVANCE》的遊戲目的。遊戲中收錄了很多模式，其中GP MODE包括了草菇盃、花花盃和星星盃等4個盃賽，而每個盃賽都會有不同的賽道，玩者只要總分最高的話便會完成該盃賽。如果能把所有的賽道都奪得最好成績，那麼還可以挑戰SPECIAL CUP的比賽。另外，今集遊戲還加入了天氣變化，落雨會影響轉彎和加速等等，同樣不同的角色也有不同的影響。

因為上集在N64推出，所以便可以進行四人對戰，不過GBA也可以利用通訊CABLE來進行四人對戰。今集對戰模式與N64版的一樣，除了正式的比賽之外，還有在一個版圖內互相偷走對方汽球，只要把對手的三個汽球也偷走的話，你便是這比賽的優勝者。

スタダミ STAR COMMUNICATOR

用SF SEND E-MAIL



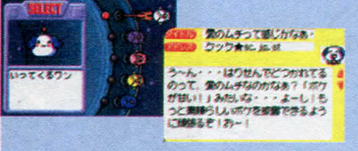
生產商： KONAMI
價格： 5800日圓
發售日： 7月26日
GBA/ETC/對應GB MOBILE ADAPTER

有沒有想過如果可以飼養宇宙生物，同時那宇宙生物可以收發MAIL的話，便能與全宇宙的生物通訊了。其實以上亦是KONAMI在GBA上推出的一個通訊育成遊戲《STAR COMMUNICATOR》的概念，玩者只要利用GAME BOY的MOBILE ADAPTER，再配合專用HOME PAGE，便能與全國的玩者進行通訊等互動活動。





遊戲中的寵物是好像史萊姆一樣的宇宙生物「STAR COMI」(以下簡稱SC)，不過卻擁有收發MAIL的功能。玩者只要在最初的五個SC中選擇一個成為寵物，之後只要與牠玩和收發MAIL，這樣牠便會健康成長，除了會長出手腳和不同型態外，並且會有男和女的性別之分。玩者只要與其他玩者進行相睇，那麼一對SC便有可能結成夫婦，還會誕下下一代，之後玩者便是飼養牠們的後代。



筋肉番付~金剛君之大冒險~

齊來競技鬥一番

生產商： KONAMI
價格： 5800日圓
發售日： 7月26日
GBA/ACT/對應通訊CABLE

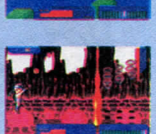
無論是電視遊戲還是TV節目，都是十分受歡迎的《筋肉番付》，終於也宣佈會在GBA上推出最新作品《筋肉番付~金剛君之大冒險~》。這系列最吸引人的地方，就是每集也有很多不同的競技遊戲，玩者要花費很多時間才能創造好的成績，但這亦是遊戲的最大魅力。今集與以前的作品最大的特色，便是遊戲加入了很重的故事到遊戲中，利用AVG部份來帶出主角金剛君向各式各樣項目挑戰的劇情。另外，遊戲中還會出現很多阻礙金剛君向競技挑戰的敵人，當中還有一位是個可愛的女孩子呢。

其中的一些競技項目

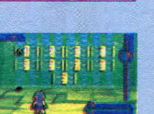
STRUCK OUT
向著正方形的PIZ投過去，不過會有風阻礙命中目標。



NINE FLOW
在會噴出烈焰的地面上投球，要投中九個球籃。



KICK TARGAT
利用足球來射向正方形的目標，是STRUCK OUT的足球版

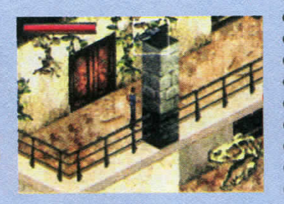


◆遊戲的主角金剛君



◆敵人是可愛的女孩嗎？

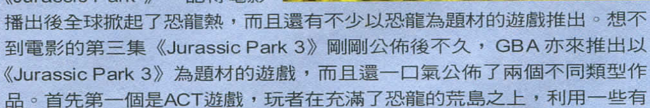
Jurassic Park III ~advance action~



會否成為恐龍的飼料？

生產商： KONAMI
價格： 5800 日圓
發售日： 8 月 30 日
GBA/ACT

不知大家還記不記得數年前轟動全球的恐龍大電影《Jurassic Park》，記得電影播出後全球掀起了恐龍熱，而且還有不少以恐龍為題材的遊戲推出。想不到電影的第三集《Jurassic Park 3》剛剛公佈後不久，GBA 亦來推出以《Jurassic Park 3》為題材的遊戲，而且還一口氣公佈了兩個不同類型作品。首先第一個是ACT遊戲，玩者在充滿了恐龍的荒島之上，利用一些有用的道具和正確的行動，想辦法逃離這個危險的荒島。由於島上會有各式各樣的恐龍存在著，玩者要經過草原和建築物等等 8 個關數，才可以順利逃出險地，免了成為恐龍飼料的命運。雖然暫時未知遊戲的故事與《Jurassic Park 3》的劇情是否一樣，不過相信遊戲的內容會相當豐富，喜歡玩 ACT 遊戲的朋友要注意了。





Jurassic Park III ~來養育恐龍吧~

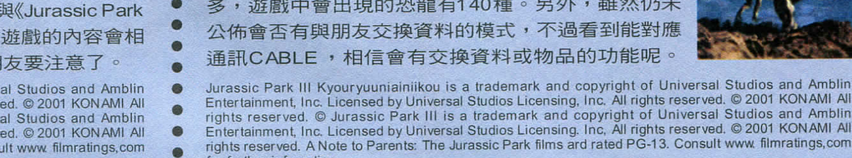


齊來經營恐龍公園

生產商： KONAMI
價格： 5800 日圓
發售日： 8 月 30 日
GBA/SLG/ 對應通訊 CABLE

KONAMI 另一個以《Jurassic Park III》為名稱的 GBA 遊戲，不過與《Jurassic Park III ~advance action~》完全不同類型的 SLG 。玩者要做的工作是要經營 Jurassic Park ，把 Jurassic Park 越搞越大。但是要怎樣才能好好經營侏羅紀公園呢？首先玩者要派出一些考古探測隊到世界各地，只要考古探測隊收集到琥珀（有看過侏羅紀公園的朋友都應該知道，在恐龍時代已經出現了蚊子，蚊子吸了恐龍血後被樹液包著凝固著，經過數千萬年後成為化石"琥珀"），在琥珀中抽取恐龍的 DNA ，於是便能複製恐龍，所以只要收集越多琥珀，恐龍的種類便會越來越多，遊戲中會出現的恐龍有140種。另外，雖然仍未公佈會否有與朋友交換資料的模式，不過看到能對應通訊CABLE ，相信會有交換資料或物品的功能呢。





真・女神轉生 DEVIL CHILDREN 白之書

第三名 DEVIL CHILD 登場



如果有玩過 GB 版的真。女神轉生的《黑之書》或《赤之書》的話，又或者有幸看到動畫「真。女神轉生 DEVIL CHILDREN」，相信對男女主角刹那和未來這兩名惡魔少年不會感到陌生。不過ATLUS剛剛公佈了第三集《白之書》，同樣地以惡魔少年為題材，是個全新的故事呢。



葛葉 正樹

今集《白之書》的主角，愛幻想和擁有很強的好奇心，常常想到什麼便立即去做，不過內心是非常認真的人。他的惡魔拍擋名叫CLAY.

奧義 考治

是主角正樹的好朋友，不過與正樹的性格完全相反，性格十分率直，不過當自尊心受傷的時候，便會令他心中留下深刻的印像。他的惡魔拍擋名叫REI.

生產商： ATLUS
價格： 未定
發售日： 預定 2001 年
GBC/RPG

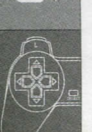
《黑之書》、《赤之書》之後……

《白之書》的故事發生在前作的數個月後的原宿，一對同年同月同時同病院中出生的小孩正樹和考治，二人的性格完全相反相對，不過二人在成長的過程中建立起深厚的友情。當二同時通過原宿相同小學的入學資格時，殘酷的命運正式向二人揮手，可是二人並未能立即知道……遊戲的世界共分為四大界，天界、風之魔界、大地之魔界和冰之魔界，在四個魔界之中又存在 CENTRAL LAND ，不過當中的關係仍未清楚呢。



前作兩書的合体術

《白之書》的合体系統，完全會承繼《黑之書》或《赤之書》兩者而成，《黑之書》相同的惡魔不能合體，不過合體後的能力值會相當之高。至於《赤之書》相同的惡魔合物之後，便會變成相同的惡魔，不過能力值和LV卻是提升了。雖然暫是知道《白之書》的合体系統是集二家大成，不過始終未能完全徹底知道，還是要待廠方進一步的公佈。



GRAN TURISMO 3 A-spec

THE REAL DRIVING SIMULATOR



發售商	SCEI
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	256KB以上
發售日	4月28日

ACRADE MODE

NORMAL

條件	車廠	車種	型號	級別
AREA A	MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	C
AREA B	Audi	TT	1.8T quattro	B
AREA C	MAZDA	RX-8	—	A
AREA D	NISSAN	NISSAN	Z Concept	A
AREA E	RUF	RGT	—	A
	TVR	Tuscan	SPEED SIX	A
AREA F	Dodge	VIPER	GTR-S Concept	S
	TVR	Speed 12	—	S

HARD

條件	車廠	車種	型號	級別
AREA A	NISSAN	C-West Leto Silvia	JGTC	C
AREA B	LANCIA	DELTA HF	Integrale Rally Car	R
AREA C	GILLET	Vertigo	RaceCar	S
AREA D	PAGANI	Zonda	RaceCar	S
AREA E	Panoz	Esperante	GTR-1	S
	NISSAN	R390	GT1 LM RaceCar	S
AREA F	TOYOTA	GT-ONE	RaceCar	S
	—	787B	—	S

LICENSE ALL GOLD

EVENT 名稱	車廠	車種	型號	賣價
國內B級	MAZDA	Roadster	RS	"582,000"
國內A級	MAZDA	RX-8	—	"7,500,000"
國際B級	NISSAN	NISSAN	Z Concept	"7,500,000"
國際A級	Aston Martin	VANTAGE	—	"7,000,000"
SUPER	Dodge	VIPER	GTR-S Concept	"7,500,000"
RALLY	SUBARU	IMPREZA	RallyCar Prototype	"8,750,000"

EVENT 全制霸

達成條件	車廠	車種	型號	賣價
BEGINNER 全制霸	MITSUBISHI	LANCER	Evolution V GSR	"812,000"
AMATEUR 全制霸	Dodge	VIPER	GTR-S Team	25000000
PROFESSIONAL 全制霸	—	F686/M	—	28750000
RALLY EVENT 全制霸	SUZUKI	Escudo	Pikes Peak Version	25000000
ENDURANCE 全制霸	—	F094/S	—	87500000

達成率

達成條件	車廠	車種	型號	賣價
達成50%	Chevrolet	Corvette	C5R	"25,000,000"
達成75%	MAZDA	787B	—	"50,000,000"
達成100%	—	F094/S	—	"87,500,000"

其他

條件	車廠	車種	型號	賣價
ACRADE MODE 全規定 TIME ATTACK 記錄完成	Panoz	Esperanto	GTR1	"50,000,000"
GT MODE 全賽事完全制霸	—	F688/S	—	"30,000,000"



LAGUNA SECAM RACEWAY

TOTAL LENGTH 3662m



先依著右面行駛，當駛到右面開始有沙地時開始速度，以85km/h車速駛入，之後可以收放油門通過前段，後段則可全速而行，不過前後都要貼著內線的ZEBRA ZONE 駛過。



雖然有之前的彎角將車速減低，但因彎角角度有120度之急，所以需要利用收放油門來通過。



由於之前彎角的車速，所以可用全速通過，而只要在駛入內彎時，駛上ZEBRA ZONE 行駛便可以了。



依著外線行駛，當經過右面沙地的一號小牌時開始減速，而以120km/h 放油門駛入，途中需要扭緊軚盤。



因為彎角的角度比之前的緩，所以可以全速通過，而同樣只要在駛入內彎時，駛上ZEBRA ZONE 行駛。



這個是整個遊戲最難的彎角。在離開上斜路段後便立刻開始減速，以85km/h 駛入，同時放油門，而且通過第一彎角後立即向右扭軚加速離開。



因彎角的闊度窄，所以將車速提早減至120km/h 駛入，而途中以收放油門保持車速。



這個窄而急的彎角因為位置難以看到，所以需要在經過右面沙地的二號小牌時已開始減速，以65km/h 的車速駛入，而且駛上內彎的ZEBRA ZONE 來通過。

A B C D E F G H I J

CÔTED AZUR

TOTAL LENGTH 3363m

A

依著左面行駛，當見到左面的最後一支街燈時開始減速至110km/h，以放油門的狀態駛過內線。

B

在即將入彎時稍稍減速，而利用不斷的收放油門來通過，之



在經過彎角前最後一座建築物時開始減速，以70km/h的車速切入，而途中可利用放油門增加轉向。



雖然在之前的彎角有所減速，但彎角實在太急太窄了，所以需要將車速減至50km/h駛入，以收放油門通過，而且不要駛上內線的ZEBRA ZONE。



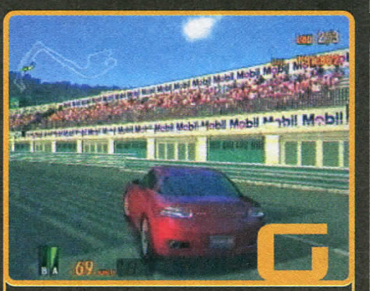
完成之前的彎角後立即向中線駛去，入彎時稍稍放油門便可通過，而接著向外線的凹位移去。當駛至凹位就立刻放油回軚，切入下一個窄窄的彎角。



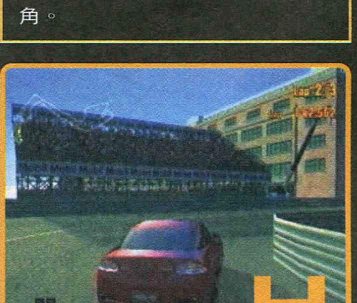
這個是賽道中最難的彎角。先以外線行駛，在經過隧道出口的第一座建築物後部份開始減速，需要在切入時已將車速減至70km/h，而入彎時再加放油門進入，以接近內彎的行車線駛過前段，之後可利用收放油門通過。



先駛上外線的ZEBRA ZONE 增加闊度，切入內彎時放油門駛過，而可用120km/h的車速完成。



在前段的S彎角可以利用放油門通過，至於後段的S彎因兩個彎的距離較前者長，而且最後的彎角比較急，所以要減速至95km/h駛入，途中只是稍稍踩油，以放油門通過這組最後彎角。



先沿著左面的牆壁行駛，在駛過牆壁的尾段立刻開始減速，以50km/h入彎，之後就可踩盡油門離開。



由於這S彎角中間的闊度太窄，所以絕對需要駛至外線進行，而入彎時需要稍稍放油門便可通過。



SPECIAL STAGE ROUTE

TOTAL LENGTH 4560m

在經過彎角前最後一座建築物時開始減速，以70km/h的車速切入，而途中可利用放油門增加轉向。



由於這個S彎角的長度短而細，所以可先依在左面行駛，入彎時只需稍稍移左，再立刻扭右便可通過。



駛至左面的25m指示板時開始減速，在減至50km/h立刻加速入彎。另一彎角，需要先移至中線位置，而切入時利用放油門通過。



當經過左面25m指示板時，便開始減速至65km，而同時切入內彎。



通過最後一面橫額時，稍稍減速至70km/h入彎，而中間位置再減速55km/h，之後可加速離開。



在經過左面最後一塊「GT3」廣告板時立刻開始減速，以90km/h入彎，而利用S彎的OUT IN IN OUT的特徵進行，另一彎角，可用放油門通過。



由於入彎位置會比較急，而且之前彎角的減速，所以利用放油門駛過前段。



進入隧道一刻便開始減速至95km/h，而且接著利用放油門入彎，在後段可踩回油門離開。



移至外線準備，在切入時稍稍減速，而通過內彎後立刻輕輕減速，之後便可全速通過另一彎角。



從外線切入，入彎時稍稍減速，而利用放油門駛入內彎，當減速至60km/h可加速離開。



經過左面的50m指示板，同時開始減速和切入內線，而在接近兩者的內彎時都要以放油門駛過，中間位置可以加速來保持速度。



SPECIAL STAGE ROUTE II

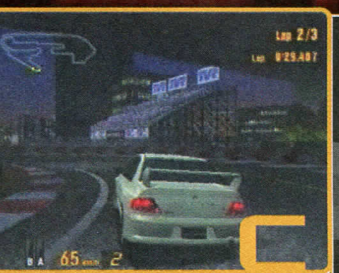
TOTAL LENGTH 3363m



在駛過最後的道路指示牌後，開始渦速至110km/h，而之後以加速完成。



駛過彎角前的S彎指示板時，開始減速至90km/h，而入第一彎角時可加速完成，但第二彎角則要作輕輕減速通過。



經過「YOKOHAMA」橫額後，減速至85km/h入彎，而途中可利用收放油門通過。

D

經過「YOKOHAMA」橫額後，以不斷踏BRAKE，踩油門來行駛，只有在駛過最後的內彎就可加速。



在入彎時稍稍減速，而途中利用不斷的收放油門通過，這是為保持車速和增加轉向。



經過了最後一張大海報之後，便開始減速至105km/h入彎，而在後段則要利用收放油門來通過。



移向外線，這S彎的兩個彎角都面要放油門切入，在駛過內彎就可以加速離開。



當經過左面50km/h指示板時，便開始減速至70km/h，而利用收放油門完成。



在入彎前的一刻稍稍減速，而利用收放油門完成彎角。



駛過左面的50m指示板時開始減速至70km/h，就可以離開第一彎角，而第二彎角只需要在稍稍減速後，利用收放油門來克成。




雖然彎角距離短而細，但因為入彎比較入，所以通過第一個內彎後立刻輕放油門增加轉向來通過。



以外線行駛，在經過右面的50m指示牌後，開始減速至100km/h，而同時入彎。後段利用收放油門完成。



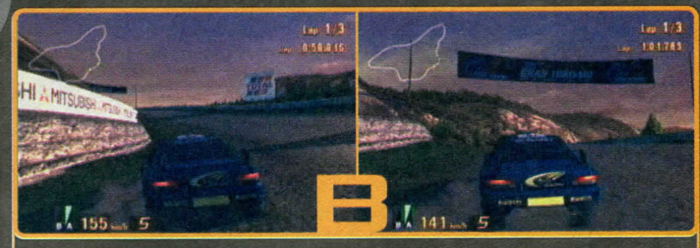
SMOKEY MOUNTAIN

TOTAL LENGTH 3578m

A B C D



經過長長的直路之後，便要從瀝青路駛入沙地之中，而由於瀝青的抓地力比沙地強很多，所以如不減速便不能安全進入。首先沿中線行駛，當看到右面的50m指示板時開始減速，以130km/h的車速駛入，便以踏盡油門和DRIFT，而途中稍為輕放油門，較容易再以DRIFT修正。



先以中線而行，在稍稍上斜時立刻扭左切入內線，而只要車頭接近內線的表牆壁，便可讓車子慣性移向外線。在離開一刻車頭方向需要正正向著「GT3」橫額的中間駛去便可容易切入下個輕彎。

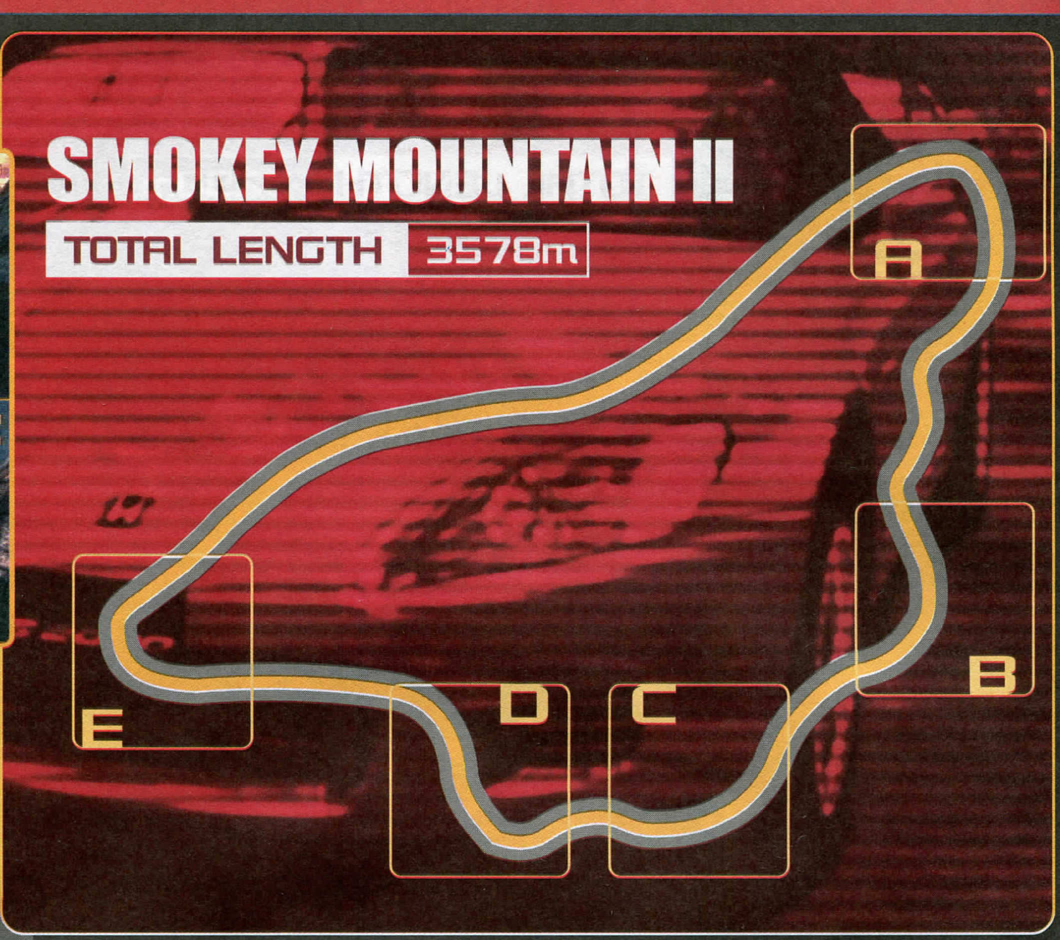


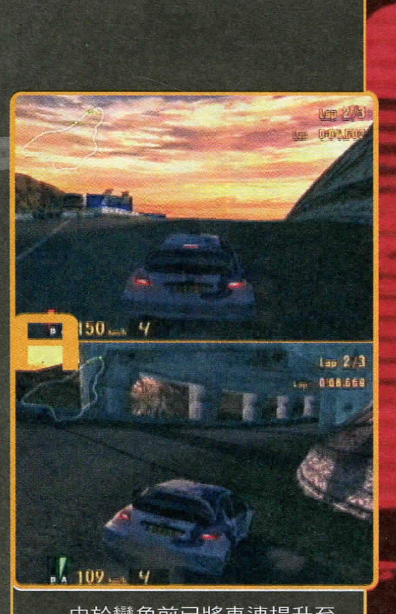
在這最後彎角前的S彎中，雖然可以以中線行駛通過，但卻不能取得最快的時間和最短的距離。先依著右面的牆身通過右微彎，在見到隧道入口便可以向隧道左面的牆身靠去，再使用輕DRIFT輕輕駛過，而出彎時便要將車子移至中線。



這個最後的彎角可算是賽道的勝負關鍵，過彎後很快便到達終點，而不能以極速反勝，所以將會取決於入彎的技巧。最快過彎的方法是以全速過彎，首先以中線行駛這彎角立刻扭盡左軚通過，而在出彎時才回軚修正。







由於彎角前已將車速提升至200km/h 以上，而且再加上前的一個跳台般的上斜位，使車子在入彎前好像要飛出懸崖般飛起，所以需要在上斜時將車速減至135km/h 左右。接著以全速切入內線，而接近內線時作一下輕放油門便可通過。



經過兩個微微的彎角後，便要通過這彎角。首先以輕DRIFT靠在左面牆身駛入，當見到第二塊「TOTAL」廣告板時，就開始從左面切入右彎，而一下較大的扭軚便可以用全速通過。如依著右彎進入，則會取不到較直的行車線。



經過護土牆的路段後，便會遇上後段深而落斜的彎角，因此令駕駛時不能看清何時深下去。在見到護土牆路段出口右面的「ADVAN」廣告板，便開始入彎，而當見到第二塊廣告板後，彎角就會深下去，此時將軚盤扭盡，令車的DRIFT幅度增加，不過同時可全速切入。



雖然經過一段的加速路段，但因為這個彎角的內彎位置會比外線為低，成一個像碗內的形狀，令車子可以用高速駛入彎角之內，而不會向外移去。這時在加速路段上應該已把車速提升至170km/h 以上，不過可用這速度通過，而只要向右大力一扭，便能以大幅度DRIFT切入，利用慣性DRIFT駛出。

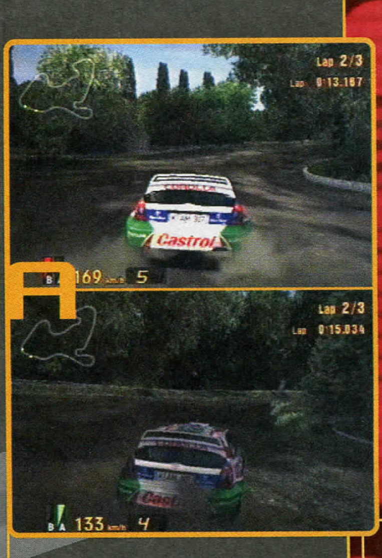


雖然這是最後的彎角，但是因彎角是由沙地和瀝青地所結成，所以令DRIFT 效果產生變化。首先以大幅度DRIFT 切入，在開始DRIFT的同時以放油，當車速減至130km/h開始踏回油門，而在駛出瀝青地之前將軚盤扭緊，卻駛進瀝青地時即時回軚修正。

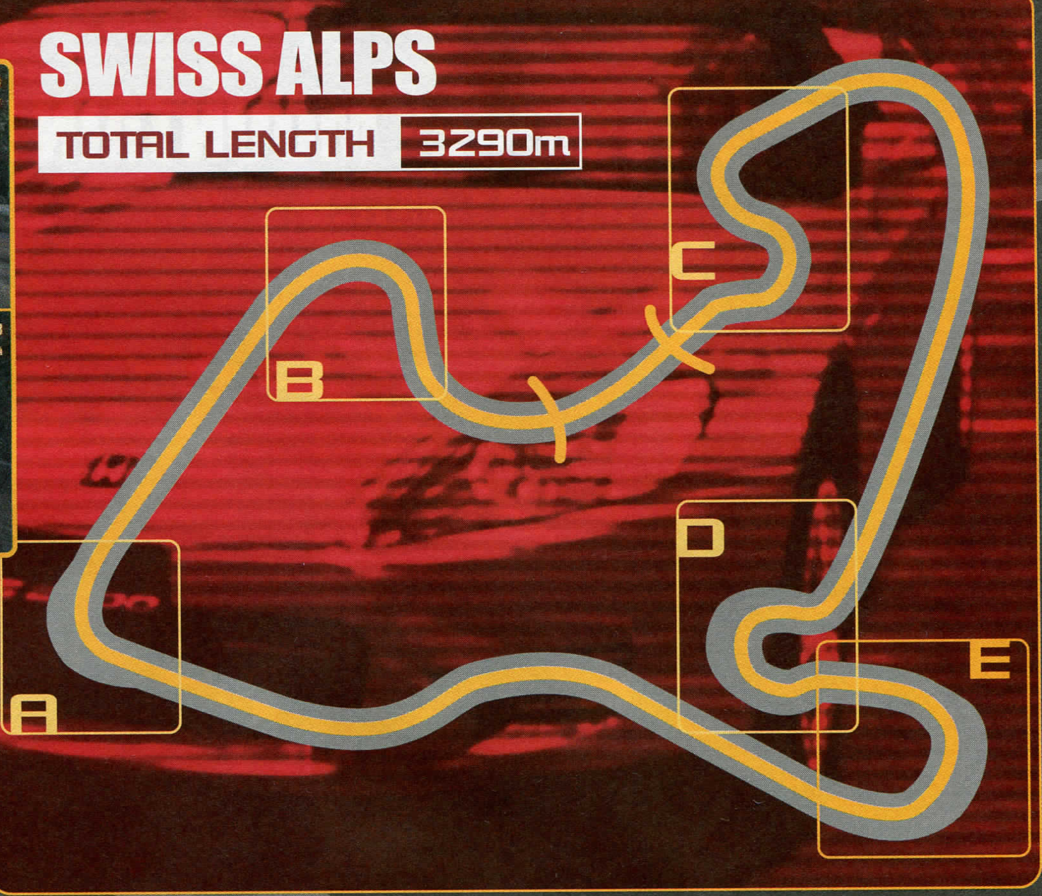


SWISS ALPS

TOTAL LENGTH 3290m



經過長長的直路之後，車速應提升至170km/h 以上，因此是不能就此切入，而需要在開始DRIFT 之前將車速減至150km/h，便可踩盡油門通過。

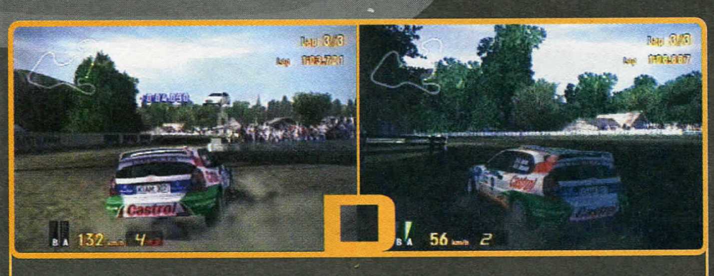




雖然這彎角並不是很銳，但因為出口路窄和準備下一彎角，所以入彎時需要少少技巧。首先以中線而行，在經過左面「Audi」的廣告板時才突入彎角，而切入時需要稍稍放油。



在通過木橋時，車頭需要正向第一塊「SHELL」廣告板。經過木橋後約兩秒便立刻突入和減速，而CUTTING POINT會在彎角的尾段來準備駛入下一個彎角。

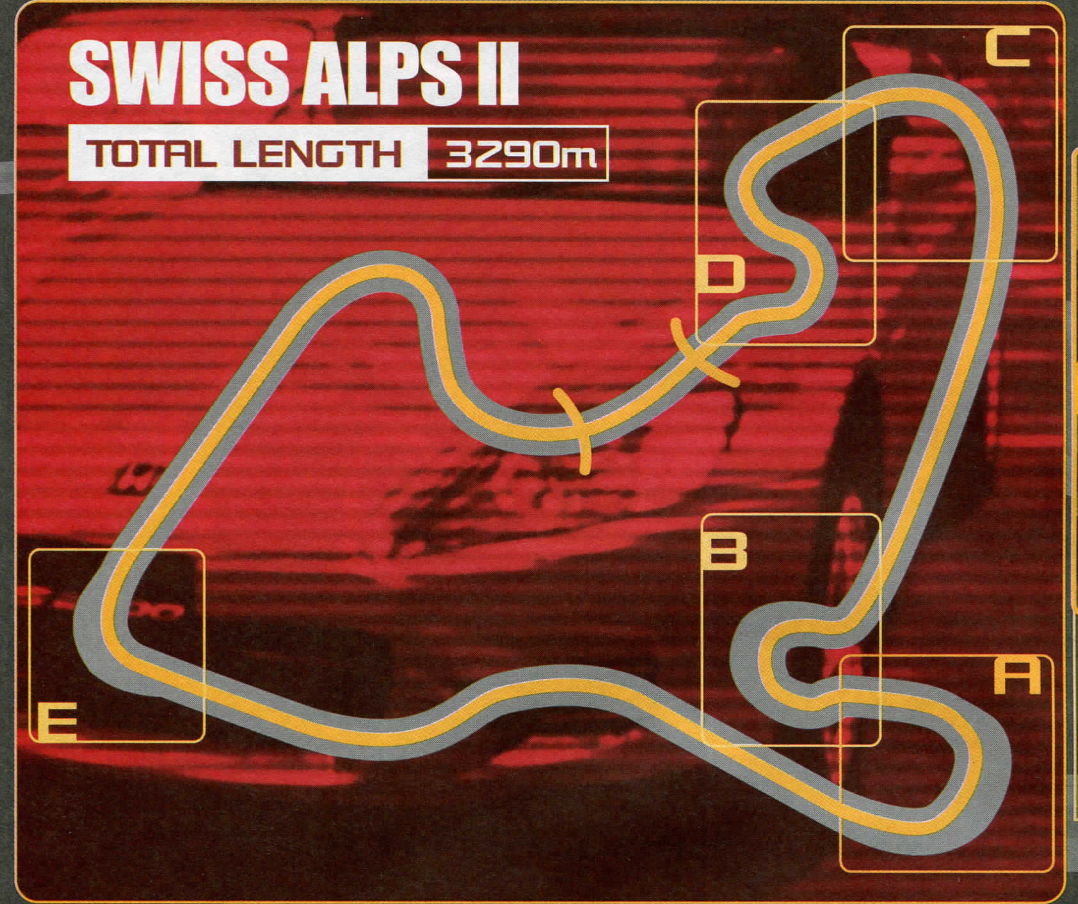


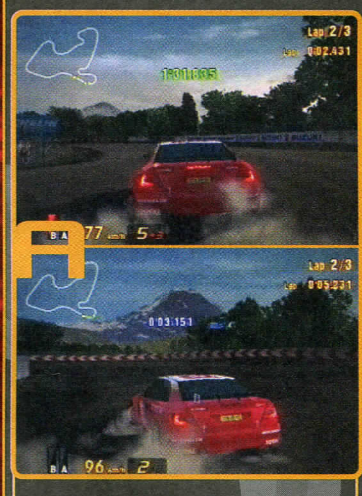
這個正是整個賽道最難的彎角。首先從外線行駛，經過右面的人群時便開始放著油門切入內線，而當通過第一個彎角便要立即將軚盤向左扭盡，同時作輕輕的減速，需要車速減至70km/h左右，不過車頭不要駛上內線的斜位，途中利用收放油門保持車速，在見到GT3橫額便踩盡油門離開。



這最後彎角雖然不是一個很窄的髮夾彎，但在尾段的駕駛就會影響成敗。由於之前的S彎角已將車速減低，所以可以以全速入彎，不過尾段則會深下去。如沒什麼有改變的話，就會向外線移去，不過當見不到右面牆身時，稍為輕放油門和扭軚，便可依內線減少路程駛向終點。







在一段直路後的車速是不能直接切入，先在彎角開始位置稍稍減速至155km/h 左右，而到達左面牆身的位置時就稍放油門增加DRIFT 效果。



在逆走賽道上，這彎角的難處就只有第一個彎角。首先依外線行駛，在通過GT3橫額後便放油門切入內線，在車速減至85km/h左右再踏回油門加速，而之後的彎角在低速下可輕鬆通過。



由於這彎角前直路有三個斜坡，令玩者見不了彎角的位置，所以需要預早切入。首先依著左面的內線行駛，當駛到最後山坡的頂位便立刻向左扭盡，利用慣性DRIFT通過，而出彎時需要將車子移去中線準備。

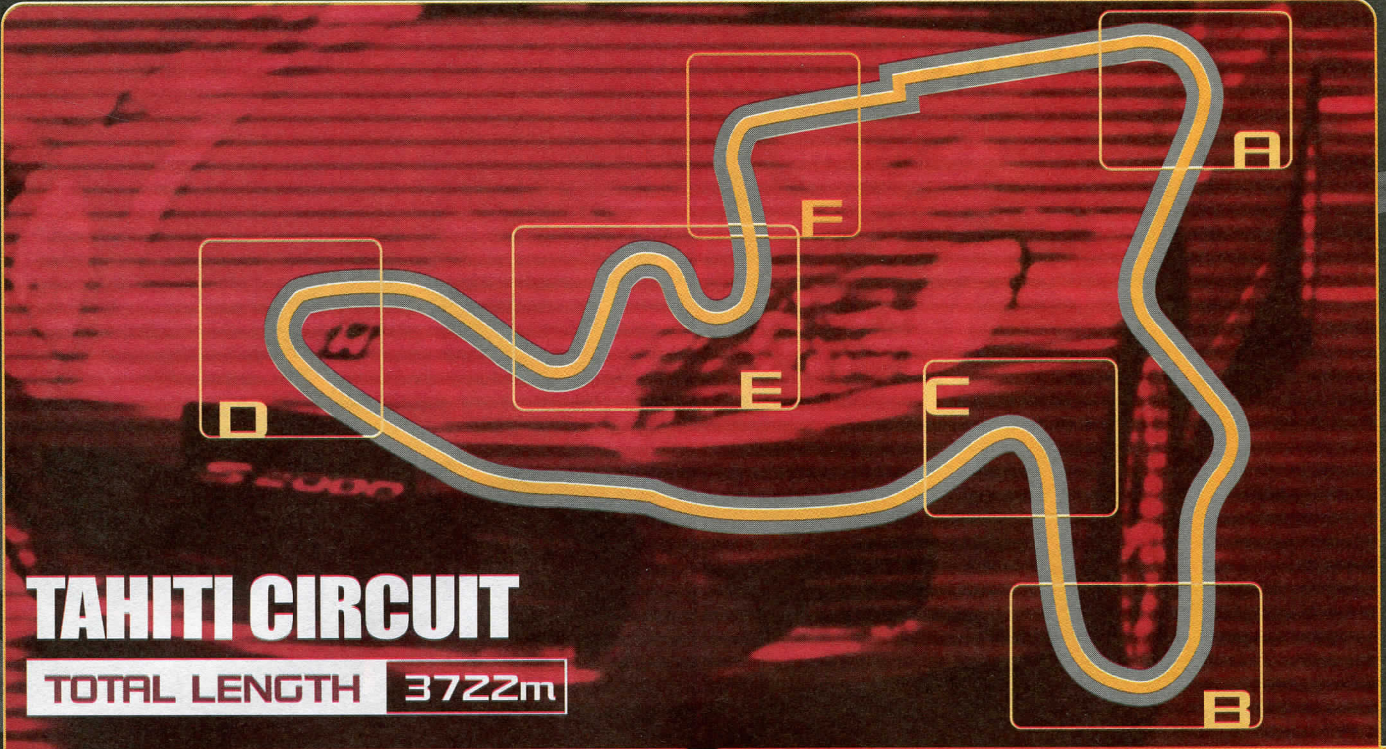


現在這彎角已變成賽道中最難的彎角，是因為彎角的環境非常地陰暗，難以判斷防撞欄的位置，加上彎角比較急。先以中線行駛，而經過了所有「ELF」的廣告板時立刻切入，車速需要減至80km/h，而CUTTING POINT 會放在中間偏後的位置，下個彎角可以踩盡油門通過。



雖然在這彎角前有一段直路，但當中有些起不伏不定的斜坡，令車子在入彎前難於改變行車線，因而取不到較直的行車線。首先在未到達斜坡前已將車子移至中線，之後便可以以全速切入，而途中需要扭盡軚盤。





TAHITI CIRCUIT

TOTAL LENGTH 3722m



先沿著中線的軑痕而行，在經過左面的「STi」廣告板後，便開始放油門，同時向內線切入，而DRIFT途中踩回油門通過。



以中線偏外的位置行駛，在經過「GT3」橫額後開始向內線駛去，而開始接近內線時稍稍放油門來通過這彎角最急的位置。



從外線向內彎斜行，而在差不多接近內彎時稍稍減速至120km/h左右，用力將軑盤向左一扭，便可以貼近內線來通過。



在之前的長長加速路段後，車速已提升至190 km/h，所以需要在經過橫額時開始減速至150km/h，而入彎時可以踩進油門駛入，



這連續三個彎角的駛入方法都是不同，所以大家要小心點看。第一彎角需要在經過「Omega」廣告板後一秒開始放油門，同時切入內線，在接近內彎時踩回油門通過。第二彎角，需要行駛外線準備，切入時稍稍放油門以DRIFT通過。第三彎角，由於比之前的急，而且這時速度不足100km/h，所以完成前一個彎後立刻向右移去，而接近石壁時立即稍稍油門，將軑盤向左扭盡。



先在外線行駛，駛到入彎前咀時開始入彎，而且入彎時稍稍放油門。可是在接近內彎時需要稍稍修正和完成時將車身稍稍拉向外。



TAHITI CIRCUIT II

TOTAL LENGTH 3722m



先駛上外線的碎石路，當見到圖中的房子時便向內線切入，同時減速至120km/h。因為駛到內線已是沙地，所以只要稍為扭盤便可通過。



當駛到「BRIDGESTONE」的廣告板時，稍為減速和向右一扭較盤便可通過。下一彎角亦只要輕輕的放油門就可以，而第三彎角可以全速通過。



以中線而行，在入彎的時候稍為踩BRAKE ，便以DRIFT面向內彎通過，途中只需要輕輕的修正，否則會撞向外線的防撞欄。



在之前的彎角以輕DRIFT通過，以中線位置準備，而且提早減速至130km/h ，在完成減速同時將軚盤向右大力一扭便可通過。

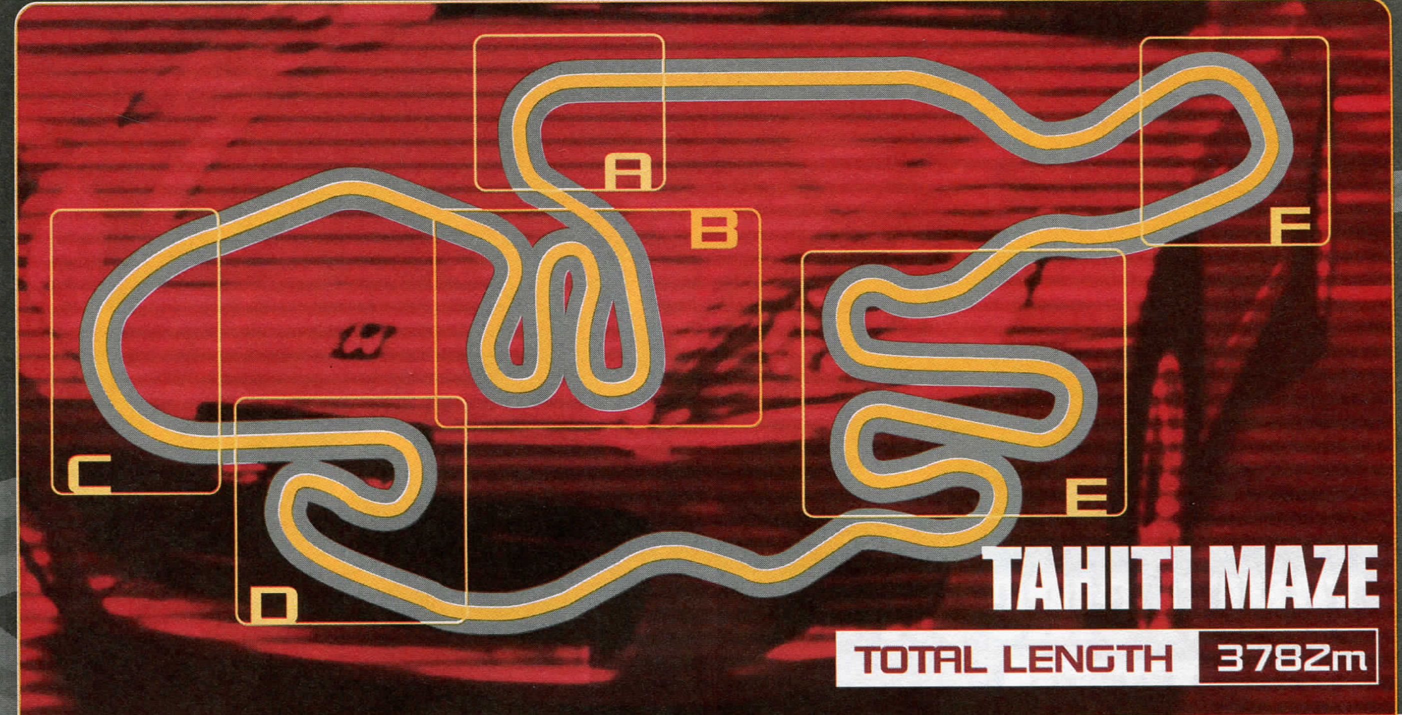


由於彎角前可以加速的距離不多，因此可以不用減車，而只需要以外線切入時，將軚盤向左面大力一扭，而途中利用修正來通過。



雖然經過一段加速路段才到這彎角，但因為路面仍然沙地，所以不用減速，而只需要在入彎時大力一扭軚盤。







經過一段加速之後，車速已將提升至150km/h以上，再加上瀝青路的關係，所以很難以安全的通過。首先依著外線行駛，而且駛至彎角外線的凹處，當駛入凹處立刻回軚切入內線，同時拉下HAND BRAKE ，利用慣性DRIFT通過。開始時的切入可以利用BRAKE來完成。



因為在瀝青上的加速會比沙地為快，而且這組髮夾彎會比之後為銳，所以需要早點減速進行。進入這組彎角前都要駛至中線，而車速需要減至50km/h通過，入彎途中亦要不斷修正車身。



雖然這彎比較鈍，但是彎角的長度很長，因此需要將DRIFT的效果加長。先以中線行駛，而需要全速切入，只有稍稍扭盡軚盤便可以產生DRIFT效果，這裡的修正效果會比其他較重要，因為途中速度會比較高，所以一撞就會失去很多速度。



在一段落斜路時，需要早點將已提高的車速慢慢減低，而以減至90km/h的車速駛入。因為這髮夾彎長度較長，所以需要利用軚盤和油門進行修正。至於另一彎角會比前者為急，再加上兩個彎角之間距離實在太少了，所以先於完成前者後立即向外移去，,1入彎的時間要比正常的較遲，而且利用放油門來逆轉方向。

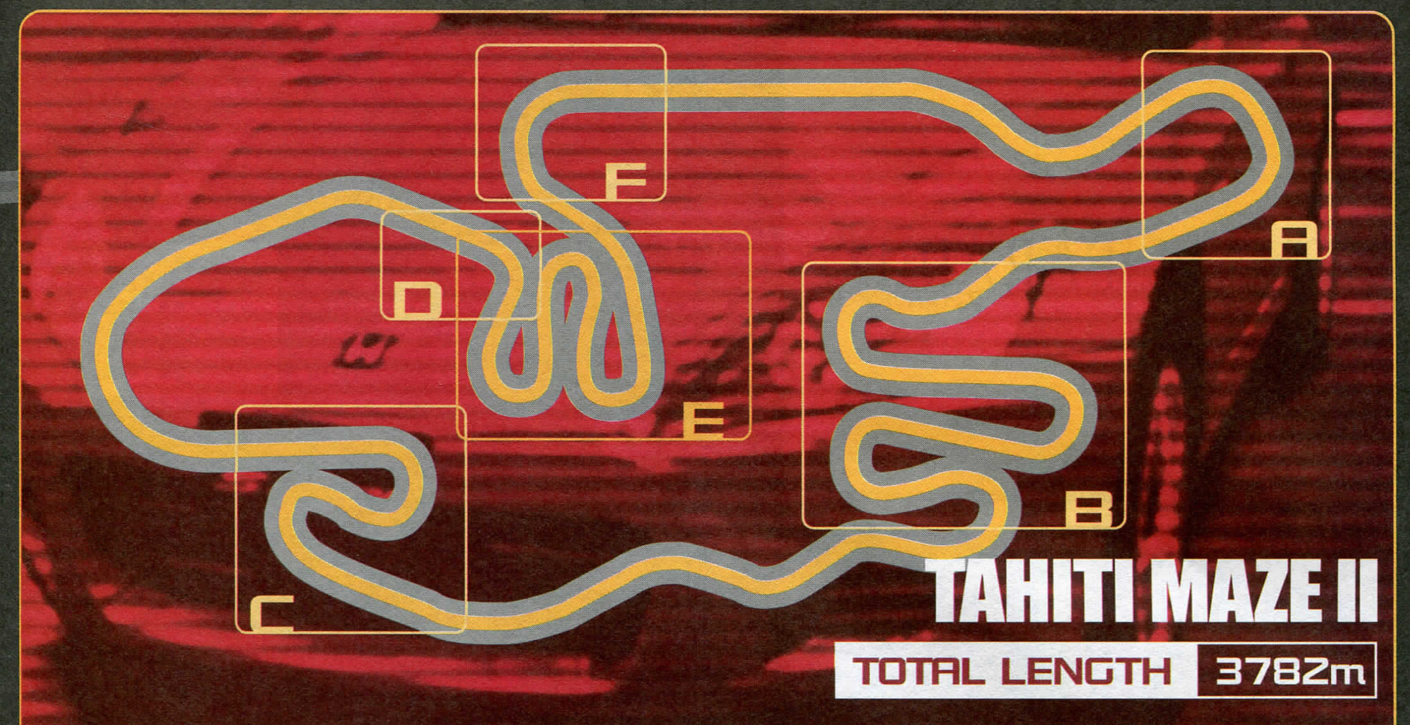


在直路後的車速理應有140km/h ，因此需要早點減速至70~80km/h切入，利用修正完成，而之後的都以同樣車速駛入。



首先要做順利通過這彎角的首要條件，因為路面己成是瀝青路，所以通過之前的兩個彎角時需要利用稍放油門增加轉向。依在右面的外線駛入，在發覺轉向不足以完成時立即拉HAND BRAKE ，以慣性DRIFT完成。







由於這彎角的路段是由瀝青路所構成，與輪胎產生的抓地力較強，所以進入之前的S彎時需要以放油開通過，而在入彎的同時扭盡軚盤和拉HAND BRAKE(SIDE BRAKE)，利用拉HAND BRAKE後的DRIFT，以其慣性DRIFT便可通過。



首先在這個B組彎角前的彎角以稍稍減速通過。這組彎角需要同樣以減至100km/h的車速駛入，而切入時需要放開油門，使車身的離心力減低。當車速降至60km/h時，踩回油門離開，而且不斷進行修正。



基本上，如不是很熟識或看了地圖，都會在高速下撞向外線的防撞欄。首先在經過「GT3」橫額的同時開始減速，而切入內線時，車速要減至90km/h左右。當車速降至60km/h便可加速離開，而下一個彎就可用同樣的速度通過。



在經過一段加速後，車速會達到160km/h以上，而要取得最快的入彎速度，需要駛到中線偏外的位置提早入彎，便可以使用全速通過。



因為這組彎角的角度狹窄，所以通過的速度會較之前的髮夾彎更低。在切入前一秒開始減速和向外一移，以50km/h 的車速通過，不過要小心不好將軚盤扭得太盡，否則很容易「打白鴿轉」。另一方面，因以後彎角之間的加速距離短，所以可在入彎時才減速。



在最後的彎角，亦同樣遇上了瀝青的路面，因此在入彎前先依在左面行駛，與A彎同樣在扭盡軚盤的時候拉HAND BRAKE，以慣性DRIFT通過。





一期完疾走攻略

在PS初期，SCE曾推出一個以未來宇宙背景的射擊遊戲《PHILOSOMA》。雖然水準一般，但其獨特的世界觀及系統設計，確令她成為PS早期較注目的遊戲。事隔多年的今日，其續編出現於PS2，然而遊戲方式由射擊遊戲，一下子變成了冒險形式。

GAME PS GAME DATA

製造商	Sony Computer Entertanment Inc.
售價	6800 日圓
發售日	發售中
容量	DVD-ROMx1
記憶	854KB 以上

PS2 / AVG

Text by 阜林三郎

人物介紹

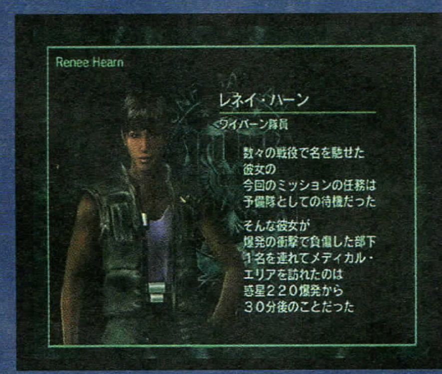
Jude Sutcliffe

志願原為空間戰機的機師，但於飛行學校戰鬥機科受訓時，失職令同僚死亡，為負起責任而中途退出。雖然受訓期間獲得極高的評價，不過他仍對該次事件感到內疚。現為DaCT（災害控制組）隊員，於攻擊空母Gallant中服役，負責艦內設施維修、救災及處理艦內事故等工作。25 歲。



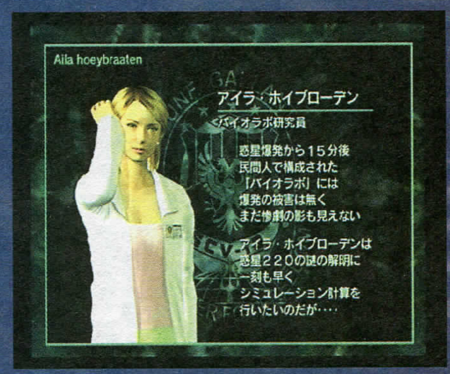
Renne Hearn

令迪爾明大砲失陷，以及參與不少大小戰事，留下很多豐功偉績的Wyvern隊大尉。另一方面，私底下經常表現出其溫柔一面的女性。身為專業戰士的她，現時於艦內負責指揮留於艦中的Wyvern隊。作為隊伍首領除了處事冷靜之外，行動時亦會表現出勇猛的一面。29 歲。



Alia Hoeybraaten

因為仰慕大學時代的前輩Nash Lynyrd而加入MARIIA。明朗活潑，對各種事物的理解能力很優秀，生物實驗室的主任Patty Plant對她的評價很高。對異變早一步注意到的她，使用置於艦內的超級電腦進行事態模擬，希望能夠儘快找出惑星 220 謎題的答案。20 歲。



PROLOGUE

2086 年 7 月 23 日

隸屬連合宇宙軍第13軍管區的攻擊型宇宙空母Gallant，正於編號ORA-194-220 星球進行拯救行動。在行動途中，220惑星突然發生重力反轉的現象，其後發生爆炸，Gallant 遭受到不少損傷，而行動部隊只餘下爆炸前逃出220惑星的Strega 機師，Nikola Michaux生還。然而，惑星220的消失並不代表事件的結束……







PHASE 1 DaCT 待機室 1704

喚醒遠處倒下的隊長（走近調查後選○）



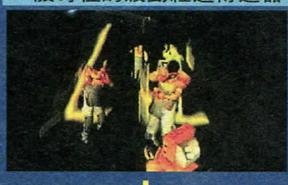
↓

CIC（中央情報中心）傳來機庫火災的消息。

隊長利用移動中的時間作簡報。突然行駛中的傳送器停了下來。

↓

一股奇怪的波動經過傳送器



↓

傳送器突然再動，與另一台傳送器相撞。

PHASE 2 醫療區域 1732

離開軍醫室，前往Medical 中央通路（メディカル中央通路）



↓

經由中央通路前往Medical Aera Fornt floor（メディカル・エリア・フロントフロア）

↓

CIC 的緊急通訊

PHASE 3 傳送器 1838

離開傳送器進入醫療區域

↓

利用Tann 調查醫療區域（選○）

↓

發現監視室（モニタールーム）出現事故

選○—再看片段發現不到線索，前往監視室。

選×—先往監視室看個究竟。



↓

找到手鎗，發現ICU 並無損傷，再見NIKOLA。

↓

為救醒NIKOLA 前往尋找醫療人員。



↓

利用Tann 開鎖，調查每個房間。

↓

在看護兵待機室前遇襲，決定先發制人。（選○—01 選×—02）

↓

01向房間開火，殺死了MEILI	02發現對方是個女子，是否說服她（選○—03選×—04）

↓

JUDE認為有人叛亂，前往軍醫室找軍醫	03JUDE勸服MEILI，得知發生變異事件，前往找軍醫	04JUDE強行制服MEILI，得知發生變異事件，前往找軍醫



↓

發現可疑人物，是否查問

（MEILI 是否死了？是：往05 ，不是：繼續）

↓

05JUDE向可疑人物攻擊，結果被UMA所殺（GAME OVER）	對方沒有反應，看似是襲擊MEILI的傢伙，是否開火（選○—06選×—07）

↓

06先發制人，擊倒了可疑人物，發現變異者	07確認對方有古怪，是否開火（選○—06選×—08）

↓

繼續前進發現有人衝近，是否開火（選○—09選×—10）	08可疑人物開鎗，JUDE中鎗身亡（GAME OVER）

↓

09開火擊倒變異者，再有兩人出現，是否攻擊（選○—11選×—12）	10JUDE被衝來的變異者活活打死（GAME OVER）

↓

11擊倒一名變異者，但手鎗能量不足，結果有人開鎗擊倒另一人	12JUDE被變異者擲出的鐵支插死（GAME OVER）



↓

前往軍醫室，找到軍醫EWAN，他懷疑發生生化污染。得知ICU 未被毀，於是答應JUDE 前往ICU。

↓

在監視室門外遇上變異者

↓

再遇MEILI 及UMA ，展開救援工作，打算把NIKOLA 帶往CIC

PHASE 4 BIO LAB 1716

離開BIO LAB，前往升降機

↓

離開升降機，前往重力變更Shelter（重力変更シェルター）到傳送器（トランスポーター）

↓

遇上神秘波動

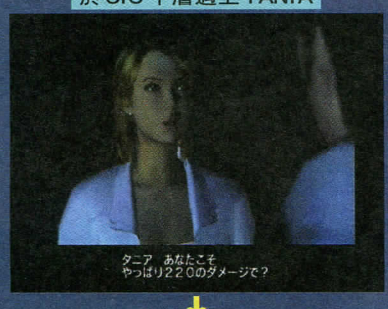


↓

經由Tann核實身份，進入CIC

↓

於CIC下層遇上TANIA



↓

前往電算室，使用終端機x2

↓

返回CIC，TANIA告知不能使用傳送器

PHASE 5 醫療區域 2052

ICU系統故障，前往醫療器具管理室

↓

於管理室外遇上變異體，眾人從ICU逃走，是否攻擊（選〇—13選×—14）

↓

13是否繼續戰鬥（選〇—15選×—14）	14逃到Medical Aera Rear floor（メディカル·エリア·リアフロア）

↓

15JUDE繼續戰鬥，被從後襲擊的變異者所殺（GAME OVER）

↓

前往Pod Room（ポッドルーム）與眾人會合，談話後前往Pod控制台的位置

↓

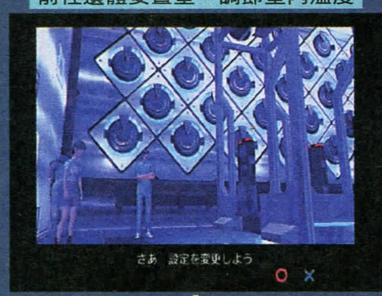
發現Pod無法運作

↓

MEILI建議利用遺體安置室前往CIC

↓

前往遺體安置室，調節室內溫度



↓

變異者開始入侵，EWAN出現變異者徵狀

↓

是否向EWAN開火（選〇—16選×—17）

↓

16擊中EWAN，但未死，決定再攻擊（選〇—18選×—17）	17因NIKOLA會否獲救而猶疑，結果被EWAN殺死。（GAME OVER）

↓

18手鎗能量不足，要徒手對付，決定放下容器（選〇—20選×—21）

↓

20太早放下而打不中EWAN，結果JUDE被殺（GAME OVER）	21現在才放下容器（選〇—22選×—23）

↓

22容器落下壓死EWAN，眾人準備太空衣出發	23太遲放下而打不中EWAN，結果JUDE被殺（GAME OVER）



↓

UMA及MEILI出發，JUDE獨力應付變異者

↓

手鎗能量不足，要打開閘口

（是否先帶上救生索（船外作業用のワイヤー）？是：往24，否：往25）



↓

24帶上救生索後開閘，把變異者吸出宇宙	25沒有帶上救生索，JUDE連同變異者被吸出宇宙（GAME OVER）



↓

JUDE到達CIC，但缺氧暈倒，被UMA二人所救

↓

前往CIC，在CIC氣閘找到Wyvern隊的手鎗

↓

發現與CIC失去聯絡



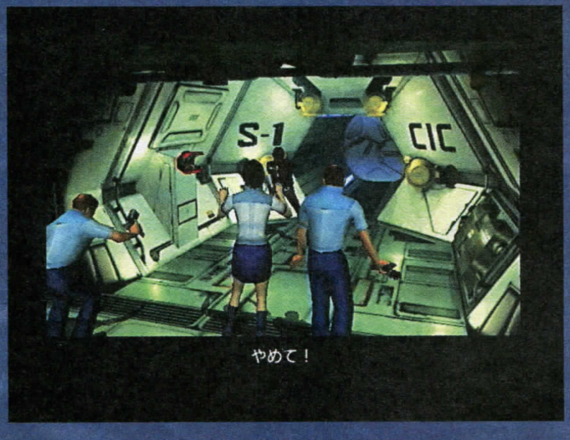
PHASE 6 CIC 1854

到達CIC，發現無法與內部聯絡

↓



遇上TANIA



↓

與TANIA進入CIC內部

↓

發現CIC C FLOOR全員死亡

↓

與TANIA談話，她打算往A FLOOR找艦長

↓

往下層的升降機出現，先往下層調查

↓

TANIA等人遇襲



↓

前往A FLOOR找艦長

↓

發現重傷的艦長，他已發出求救訊號，並要求TANIA等人撤退



↓

前往氣閘，發現被變異者佔領，改由動力室離開

↓

前往動力室，發現推進器不足夠，只能兩人離開，與打算留下的人談話

↓

與TANIA離開－26、與隊員離開－27、讓她們離開，自己往氣閘－28

↓

26發現隊員變異，REENE將其擊倒，離開動力室，遇上神秘波動

27TANIA前往陪伴艦長，RENEE被隊員襲擊淹死（GAME OVER）

28RENEE獨力對付變異者，結果不敵戰死（GAME OVER）

PHASE 7 CIC 2306

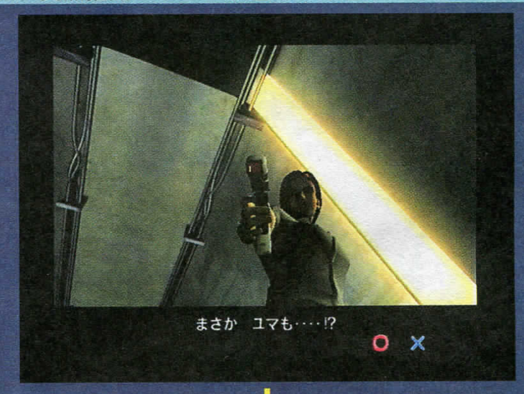
發現CIC已自爆，JUDE決定前往BIO LAB

↓

前往重力變更SHELTER到傳送器軌道

↓

UMA突然推開JUDE，難道她？（選○－29 選×－30）



↓

29是否向她開鎗?（選○—31選×—32）

30發現MEILI舉鎗，是否勸她停手?（選○—33選×—34）

↓

31JUDE開鎗殺死UMA，但被變異了的MEILI殺死（GAME OVER）

32在UMA的警告下，把變異了的MEILI殺死，二人前往BIO LAB

↓

33MEILI發生變異，開鎗殺了JUDE（GAME OVER）

34是否向MEILI開鎗?（選○—35選×—36）

↓

35二人先發制人，殺了變異的MEILI，二人前往BIO LAB

36由於MEILI變異，結果三人皆中鎗身亡（GAME OVER）



PHASE 8 BIO LAB 2215

從POD ROOM 前往種植區（プランテーション），被警衛阻止前進

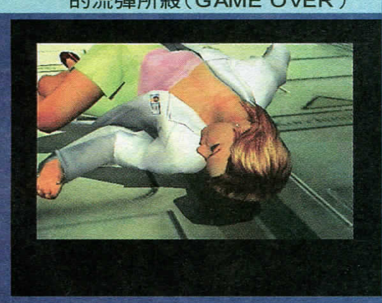
↓

前往飼育室B ，遇上神秘生物（選〇一37 選×一38）

↓

37向種植區的警衛求助，警衛把神秘生物殺死

38向POD逃走，結果被警衛的流彈所殺（GAME OVER）



↓

前往研究室，從博士口中得知發生變異事件

↓

前往更衣室更換防護服

PHASE 9 艦橋 2058

到了艦橋，發現逃生穿梭機仍在

↓

利用升降機前往穿梭機機庫（シャトル格納庫）

↓

於機庫受襲，是否應戰？（選〇一39 選×一40）

↓

39應戰不敵，決定逃走時RENEE中鎗身亡（GAME OVER）

40與佔據穿梭機的隊員談判，結果失敗，找機會登機還是戰鬥（選〇一41選×一39）

↓

41 對方火力很猛，不能突破，是否撤退（選〇一42 選×一43）

↓

42暫時撤離現場，穿梭機起飛前被變異者襲擊炸毀

43堅持作戰，穿梭機被變異者襲擊，被捲入爆炸當中（GAME OVER）

↓

穿梭機被毀，決定離開另找辦法



↓

離開艦橋，利用傳送器軌道前往居住區

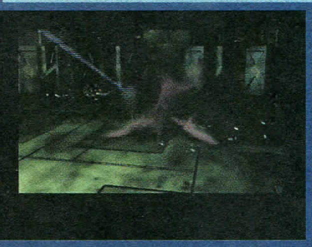
↓

到達整備區，於廢棄物處理室遇上神秘生物，是否戰鬥（選〇一44 選×一45）

↓

44向神秘生物開火，發覺無效，往45

45生還的Wyvern隊員來到，擊倒了神秘生物，他們決定為同伴報仇，是否同行?（選〇一46選×一47）



↓

46一行人前進，遇上神秘波動後被神秘生物襲擊，RENEE被殺（GAME OVER）

47各自行動，往整備控制室（整備コントロールルーム）開鎖

↓

RENEE 發覺其ID 不能開鎖，同時遇上神秘波動

↓

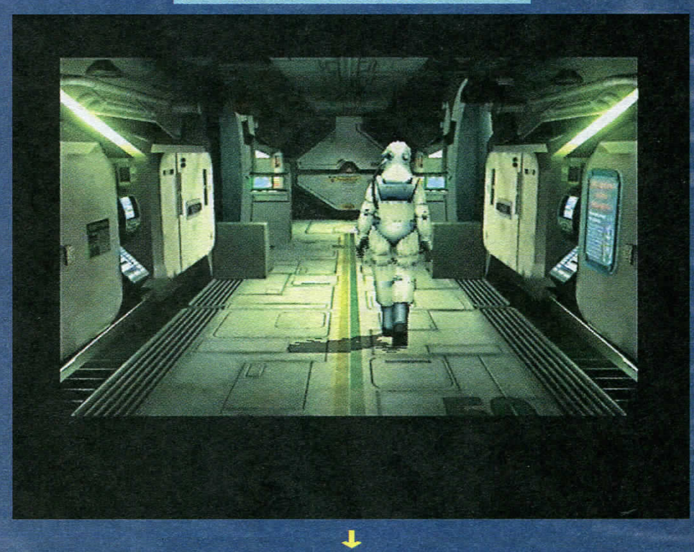
前往與TANIA 會合，發現Wyvern 隊受襲全滅，而MASSIMO 受了傷，勸服他同行往BIO LAB

↓

前往LINEAR SHOOT（リニアシュート）

PHASE 10 BIO LAB 2315

換上防護服，前往捕獲室找NASH



↓

從NASH 得知ORGANEL（神秘生物）的真相

↓

返回分析室，發現ORGANEL 的SERVER ，此時強化訊號出現

↓

博士決定放棄BIO LAB ，前往CIC

↓



往升降機，但遲遲未來，是否等下去？（選〇—48 選×—49）

↓

48升降機來到，藏於當中的ORGANEL把AILA捉住（GAME OVER）

49決定尋找其他通道離開

↓

前往中央的避難通路，但是有防止入侵者的GATER（ゲーター）（是否返回分析室關上GATER?是：往50否：往51）

↓

50與博士利用避難通路離開

51 AILA被GATER射殺（GAME OVER）

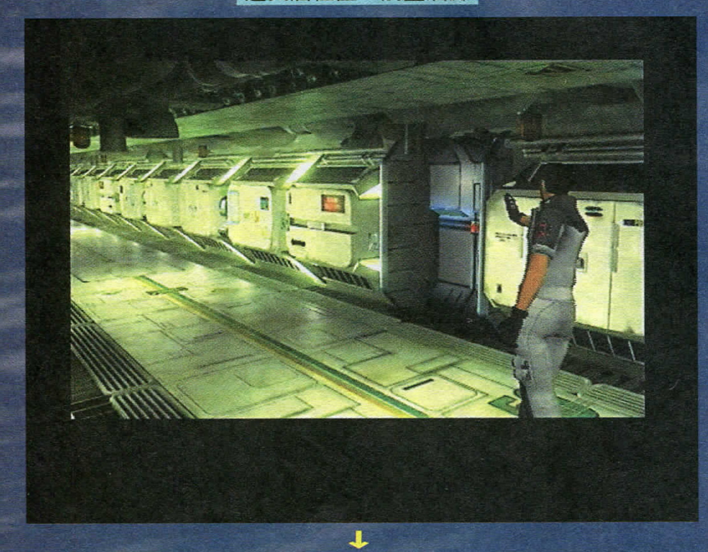


↓

跳過爆炸做成的裂口，到達居住區

PHASE 11 CENTRAL SHEFT 2418

進入居住區，調查酒廊



↓

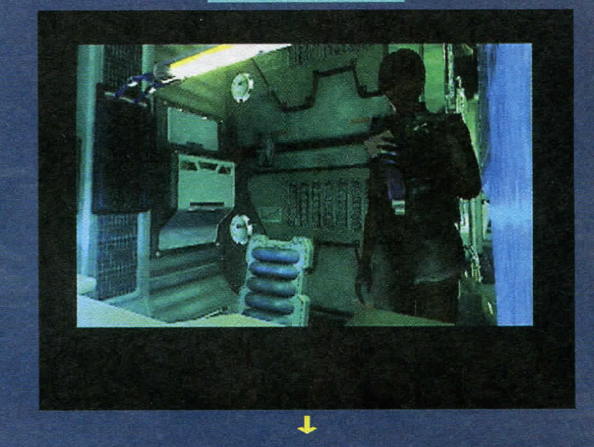
JUDE 要求UMA 留守酒廊，自行調查其他地方

PHASE 12 居住區 2403

到達居住區，REENE 指示二人先往酒廊，自行調查其他地方

↓

調查完畢往另一層



↓

TANIA 二人遇上 JUDE

↓

調查完畢往另一層

↓

在酒廊不遠處聽到MASSIMO 的聲音

PHASE 13 居住區 2455

於酒廊遇上 JUDE 等人

↓

交換情報，得知ORGANEL尋找著接收者（レセプター），相信NIKOLA正是那人，決定前往醫療區

↓

TANIA 懷疑MASSIMO 變異



↓

JUDE 勸告 MASSIMO ，此時RENEE 出現於酒廊

PHASE 14 居住區 2538

RENEE來到，眾人舉鎗相向，JUDE相信TANIA，是否向RENEE示警?（選〇—52選×—53）

↓

52JUDE表現強硬，RENEE下令MASSIMO棄械

53JUDE立場軟化，但TANIA態度強硬，MASSIMO決定棄械

↓



MASSIMO發現異樣，以手鎗指向TANIA，是否攻擊他？（選○－54選×－55）

↓

54JUDE攻擊MASSIMO，結果被RENEE擊倒，RENEE被UMA所殺，餘下的眾人死於變異了的TANIA手上（GAME OVER）

55發現TANIA變異，是否相信MASSIMO？（選○－56選×－57）



↓

56相信MASSIMO，TANIA射傷PARK博士，MASSIMO開鎗擊倒TANIA

57JUDE攻擊MASSIMO，結果JUDE、RENEE及AILA被TANIA所殺（GAME OVER）

↓

決定前往醫療區，兵分三路工作

PHASE 15（JUDE）居住區 2551

到達整備區，進入武器整備室

↓

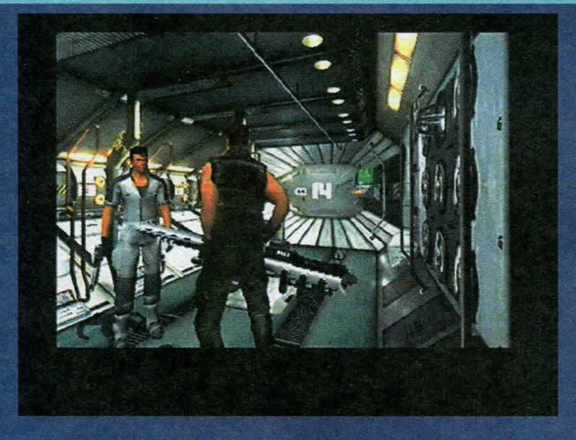
取得武器，前往重力變更SHELTER，利用傳送器軌道往醫療區

↓

從博士口中得知NIKOLA是接收者，她的醒覺會令SERVER自毀，爆炸前是唯一破壞SERVER的機會

↓

將武器交給UMA，與MASSIMO前往發艦STAGE攻擊SERVER



↓

遇上ORGANEL，擊倒後強化訊號出現

↓

進入氣閘（エアロック），向發艦STAGE前進

↓

到達SERVER，與ORGANEL展開戰鬥，MASSIMO戰死

↓

NIKOLA醒覺，ORGANEL全滅，距SERVER自毀4分鐘

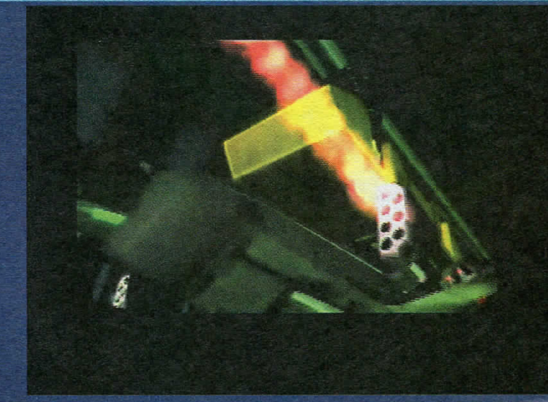
↓

JUDE開動STREGA攻擊SERVER，最後30秒，選擇武器攻擊（選○－58選×－58選□－59）

↓

58飛彈擊中目標，但能量過多，SERVER自毀令GALLANT發生爆炸（GAME OVER）

59以小型導彈擊毀SERVER



↓

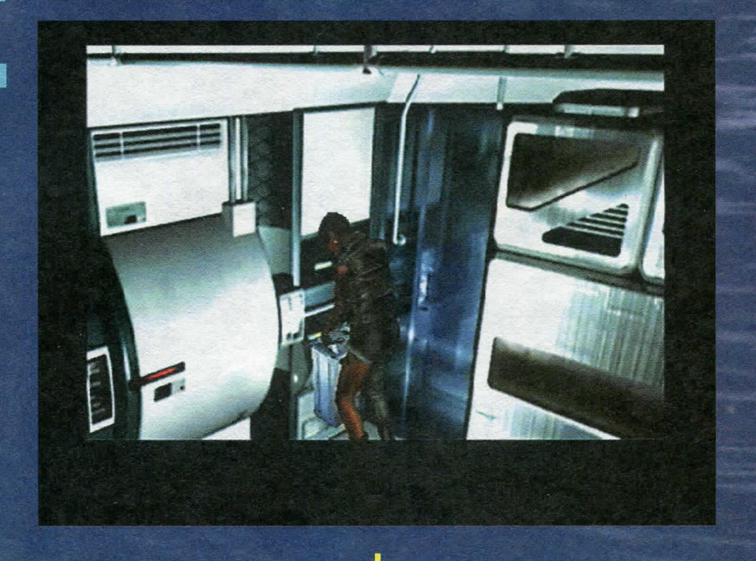
JUDE'S END

PHASE 15（RENEE）居住區 2551

到達醫療區，PARK被ORGANEL捉走

↓

前往醫療器具管理室取得零件



↓

返回監視室，發現PARK未死，從AILA等人中得知NIKOLA醒來會令SERVER自毀

↓

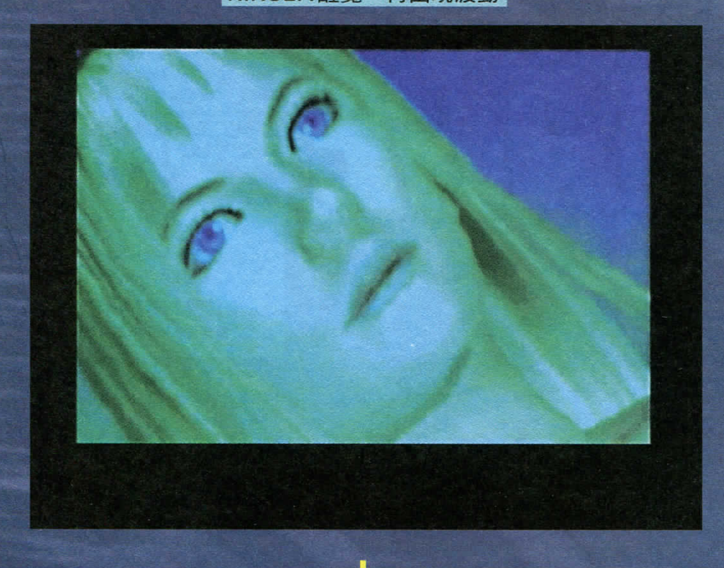
從UMA手中接過武器，此時ORGANEL出現，擊倒後新波動出現

↓

再有ORGANEL出現，但手上武器無效，PARK以手榴彈與ORGANEL同歸於盡

↓

NIKOLA醒覺，再出現波動



↓

確認 JUDE 擊毀 SERVER

↓

REENE'S END

PHASE 15（AILA）居住區 2551

到達醫療區，ORGANEL 出現，是否逃走？（選○—60 選×—61）

↓

60AILA推開PARK，自己被ORGANEL捉走	61PARK被ORGANEL捉走
↓	↓
AILA在醫療區一角醒來，忘記了之前發生的事，前往監視室	AILA勸服PATTY，進入監視室開始工作



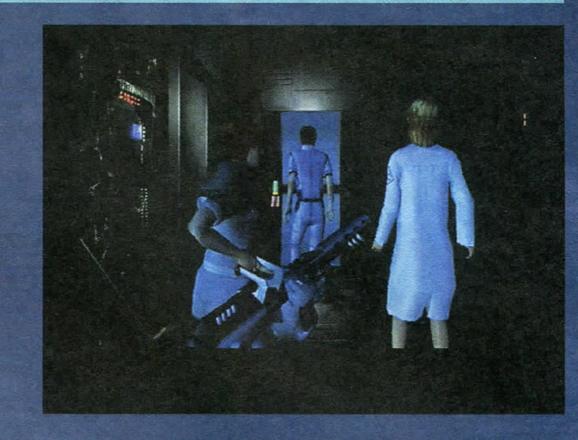
どうしてここに？

↓	↓
得知自己成為變異者，但受不了事實逃走	RENEE前往取零件，跟博士談話，JUDE二人取武器回來
↓	↓
逃到食堂，不久便發生變異，其後把醫療區的眾人殺死（GAME OVER）	博士發現接收者與SERVER的關係
↓	↓

再與博士談話，PARK突然出現，他決定在變異前幫忙，是否向UMA保證安全（選○—62選×—63）

↓

62AILA勸服UMA讓PARK留下	63UMA決定殺死PARK，AILA自行繼續工作



↓	↓
RENEE回來，發現PARK未死，但AILA勸服她讓PARK留下	RENEE回來，幫忙進行護衛，AILA把零件交給博士

↓

ORGANEL 出現，擊倒後新波動出現

↓

再有 ORGANEL 出現，但手上武器無效



撃ちつづけろ！

↓	↓
（PARK未死）PARK以手榴彈與ORGANEL同歸於盡	（PARK已死）RENEE不敵，ORGANEL入侵並殺死博士（GAME OVER）

↓

確認作業完成，NIKOLA醒覺，再出現波動

↓

確認 JUDE 擊毀 SERVER

↓



AILA'S END



ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

 TEXT：時雨

有用的資料和小技巧介紹

GAME PS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	90KB以上
發售日	2001年4月12日

PS2／ACT／對應MODEM、iLink CABLE、USB滑鼠

雖然在上期《AC2AA》的MISSION攻略部份已經完結，但筆者覺得還有許多本遊戲的戰術和知識是不能在攻略中詳盡解說到的，因此特地在這裡將它們傳授給大家，希望這對各位平時對戰和執行任務時有所幫助。

FCS性能考證

FCS是一件《AC2》初心者很容易忽略的零件，但其實選擇適合的FCS出戰是非常重要的，因為FCS的性能會直接影響到武器的射程、命中率和使用起來的手感。當玩者想定好一套戰術，也裝備了適當的武器，因卻發揮不到應有的水準時，那可能便是和FCS選擇不當有關了。

FCS基本知識一：DOUBLE LOCK-ON

在《AC2》中，雖然說明書上完全沒有提到，而且畫面上也沒有任何的指示，但其實用射擊武器進行攻擊時（飛彈除外），LOCK-ON是分成「SINGLE」和「DOUBLE」兩個步驟的。首先「SINGLE LOCK-ON」是指敵人剛剛進入玩者FCS範圍後的狀態，這時候如果玩者開槍，子彈便只會直接向敵人的方向發射，因此只要敵人保持移動，便可以完全回避開玩者的攻擊；至於「DOUBLE LOCK-ON」，則是指敵人停留在玩者的FCS範圍內一段時間後（約半至一秒），FCS會自動為玩者計算前置率來開火的狀態。這時候只要玩者不要離開敵人太遠，又或者是敵人突然轉向，否則子彈絕大部份時間都會命中。玩者如果想知道DOUBLE LOCK-ON的效果，可以試試一邊橫DASH一邊用機關槍開火，你會發現在保持LOCK-ON敵人約半至一秒後，子彈的軌道會突然改變，這便是由SINGLE LOCK-ON轉變成DOUBLE LOCK-ON的一瞬間了。


在DOUBLE LOCK-ON後，命中率會大幅提高！


使用SNIPER系武器時，一定要把DOUBLE LOCK-ON的時間計算在內

由於SINGLE和DOUBLE LOCK-ON單從畫面上是分別不出來的，玩者在攻擊時便需要自己判斷LOCK-ON的狀態了。由SINGLE轉變成DOUBLE LOCK-ON所需的時間，是由FCS一項名為「RETICLE MOVILITY」的參數決定的，這個參數的單位是FRAME（即60分之1秒），例如RETICLE MOVILITY是30的FCS進入DOUBLE LOCK-ON需時30/60即半秒時間，而一個RETICLE MOVILITY數值是60的FCS則需時1秒。

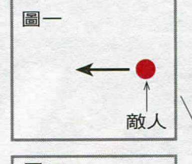
DOUBLE LOCK-ON的重要性是不言而喻的，因為它直接關乎到武器能否命中，而對彈藥數少的武器來說DOUBLE LOCK-ON更是必須掌握的技巧。

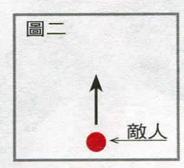
DOUBLE LOCK-ON快的FCS：LODD-8、LODD-BLAZER


當敵人剛進入FCS範圍後，子彈都只能在敵人身邊擦過

FCS基本知識二：自我修正

雖然FCS在DOUBLE LOCK-ON時命中率是非常高，但面對高速移動的敵人，或者是技巧高超的RAVEN，單單依賴FCS來瞄準是不足夠的。為了再進一步增加命中率，玩者要以手動的方法去進行修正。方法其實十分簡單，例如當敵正在往玩者左手邊移動時，玩者便應將對手放在FCS的右方（如圖一）。如果敵人是在地面上正想向上飛的話，玩者便應將對手放在FCS的下方（如圖二），如此類推。相信大家都明白這樣做的原理，是要將敵人保持在FCS的中央部份，以降低FCS的負擔。

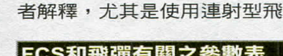




FCS範圍

FCS基本知識三：飛彈和FCS的關係

在使用飛彈攻擊時，玩者必須選擇一個適合的FCS，才能發揮飛彈的效用。而影響飛彈性能的FCS參數主要有四，第一項是FCS本身的「LOCK TYPE」，SINGLE只能一次LOCK-ON一個敵人，MULTI的話則可以一次過LOCK-ON數個不同的敵人；第二項是LOCK-ON的最高數量，這個數字越高，可同時發射的飛彈也越多，使用連射型飛彈時必須注意；第三是FCS的準確度（PRECISION），這個數值越高，飛彈的追蹤能力也會越好；第四項是LOCK-ON的速度，這點的重要性相信不用筆者解釋，尤其是使用連射型飛彈時，LOCK-ON的速度低絕對會影響攻擊的效率。



FCS和飛彈有關之參數表

型號	LOCK-ON數	準確度	LOCK-ON速度	
DOX-105	INGLE	5	8	40
DOX-125	MULTI	2	8	29
DOX-PG2	MULTI	12	6	46
LODD-8	SINGLE	2	6	33
DOX-ALM	MULTI	4	4	33
VERTEX-750/W	SINGLE	6	6	41
LODD-BLAZER	MULTI	12	8	40
VERTEX-124/EE	SINGLE	8	4	26
LODD-QHT	MULTI	12	5	29
DOX-ELENA	SINGLE	2	8	34

綜合各種參數，筆者可以作出結論——最適合飛彈的FCS是LODD-QHT，而如果要取得射擊武器、劍和飛彈三者之間的平衡，DOX-ALM是最佳的選擇。

1.飛彈的性能和FCS息息相關

2.在執行任務時使用MULTI LOCK的FCS比較方便，但在一對一的戰鬥中則沒有任何分別



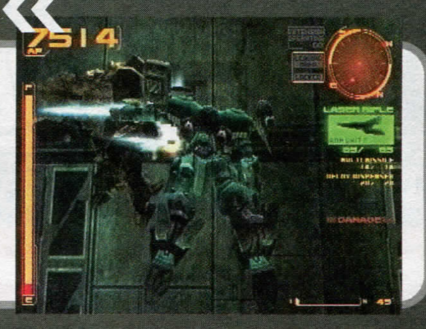
FCS基本知識四：劍的瞄準距離

在《AC2》的零件之中，其實隱藏著許多玩者看不見的參數，不參閱官方的攻略本是不能得知的，例如「劍的瞄準距離」便是其中之一。所謂「劍的瞄準距離」，即是代表在這個距離之內，玩者使用空中斬時自機會自動向目標追蹤。而這個距離之長短，是由FCS所決定的。

各款FCS之劍的瞄準距離

型號	距離
DOX-105	250
DOX-125	194
DOX-PG2	221
LODD-8	207
DOX-ALM	226
VERTEX-750/W	180
LODD-BLAZER	180
VERTEX-124/EE	207
LODD-QHT	118
DOX-ELENA	140

由此可見，DOX-ALM是和劍最配合的FCS，各位喜歡用劍的朋友請務必裝備。



今集空中斬的自動追蹤能力非常誇張

劍之性能考證

劍在上一集《AC2》中性能不高，但在《AC2AA》中性能則獲得大幅強化，變成極之好用的武器。在這裡筆者會為各位解說一下劍的特性。

劍之基本知識一：揮劍動作

大家不知道有沒有留意到不同AC在揮劍時的動作是有分別的。其實這個揮劍動作是由AC的腳部所決定的。

腳部類型	揮劍動作
輕量兩腳	向下斬（例外：中/重量CORE＋中量手＝橫向斬）
中量兩腳	橫向斬（例外：輕量CORE＋輕量手＝向下斬）
重量兩腳、浮遊腳	水平斬
逆關節腳	向下斬
四腳、戰車	向前刺

不同的揮劍動作，對光劍能否「多段HIT」有直接的關係，基本上向下斬只能做到2 HIT（最多3 HIT）；橫向斬基本上可有3 HIT（最多4 HIT）；水平斬比橫向斬更容易做出4 HIT；而前刺則非常容易做出4 HIT（因此戰車和四腳的劍非常可怕），但在空中卻十分難擊中敵人。



向下斬



橫向斬



水平斬



向前刺

劍之基本知識二：劍的威力

劍的威力到底是如何計算出來的呢？大家可以使用以下的方程式計出：

DAMAGE=劍本身的攻擊力X（手部的ENERGY SUPPLY／100）X HIT數

從此可以知道選擇手部和選擇光劍同樣重要，ENERGY SUPPLE相差10點，威力也就相差了10%，這10%在戰鬥中可能便是生死之關鍵。

另外，空中斬的威力是地上斬的1.5倍，SP-BLS這件OPTIONAL PARTS可以將劍的威力提高8%，而會發射劍光的ZLS-400/SL攻擊力是固定的，不受任何因素所影響。





地面斬和空中斬在威力上的差異（HIT數相同時）

劍之基本知識三：HOMING REACTION

HOMING REACTION這個設於手部的參數，對空中斬的命中率有極大的影響。基本上HOMING REACTION的數值越低，空中斬時揮劍所需的時間便越長，同時其追蹤能力也會減弱。



能使劍的性能大幅提高的手部「ZAN-AX/VISE」，其HOMING REACTION便是3（最低值）

《AC2AA》小技巧集

原地回避

做法十分簡單，玩者只需在地面上按著右方移動再不斷按左方移動，玩者的AC便會在原地「跳舞」，這動作可以令敵方FCS的前置率計算失靈，在遠距離時使用效果非常好。

劍的硬直CANCEL

在地面用劍攻擊後，玩者會有一段不算短的硬直時間，而這硬直其實是可以用移動、DASH、或EXTENSION的BACK BOOSTER（BEX-BB210）來將之CANCEL掉，令行動起來更為靈活。

旋風斬

將可以瞬間令機體轉向90度角的EXTENSION「BEX-BT180」，和劍同時使用，便可以造出有如「旋風斬」的效果。這樣做玩者可以攻擊到位於自機左手邊的敵人，但使用時的TIMING相當難以掌握，大家應該多加練習。

無限盾牌

平時使用盾牌時能量會不斷被消耗，但如果玩者的GENERATOR OUTPUT夠高（例如：HOY-B1000），一直開著也可以回復能量（當然其回復速度會較長）。對甚少使用DASH的四腳和戰車型AC十分有用。





今期的逃娛：

- TOMB RAIDER V CHRONICLES
- SALARY MAN CHAMP~戰鬥吧SALARY MAN~
- 戰國夢幻
- SIMPLE 1500 SERIES VOL. 62 THE SKI
- SIMPLE 1500 SERIES VOL. 63 THE GUN SHOOTING 2
- KIDS STATION 調皮鬼小毛
- 燒肉奉行
- LOCK OUT KING 2001

TEXT BY 漏氣之人 SAKURA KI

TOMB RAIDER V CHRONICLES

欲罷不能的盜墓之旅

CAPCOM | 5800日圓 | 發售中
ACT | 對應DUAL SHOCK



PS



雖然廠商在《TOMB RAIDER》的第四集中，曾説過是LURA最後的盜寶故事，但第五集仍是使用這位超人氣的角色作主角，這亦再証明LURA在遊戲迷的心目中是永不磨滅的。這一集的故事是交代LURA在前四集中，一些鮮為人知的冒險故事。LURA為了取得「虹之水晶」，於是便決心潛入VCI內部，不過由於VCI內部警衛深嚴，究竟LURA能否順利取得「虹之水晶」。遊戲除了可以承繼系列的基本動作之外，還有其他新加的動作，例如這一集只要利用敵人視點的盲點，便可以從敵人後面施以突擊。另外，今集還有新的武器登場，好像一些SNIPER等可以遠距離攻擊。另外遊戲中還可以利用一種以上的工具，就能做出一些特殊的攻擊或動作。



SALARY MAN CHAMP~戰鬥吧SALARY MAN~

爭奪最佳打工人

KONAMI | 4800日圓 | 發售中
TAB | 對應分插器



PS

KONAMI所出的遊戲在日本遊戲機中心一向大受歡迎，不過很多人也以為只是音樂遊戲，不過其實KONAMI生產的遊戲亦算多元化，好像今次為大家介紹的(SALARY MAN CHAMP~戰鬥吧SALARY MAN~)是一個由27個MINI GAME所組成的遊戲。不過遊戲有趣之處是很漫畫和日常生活，好像食東西和接鈔票等等小遊戲，都是SALARY MAN每天都做的事。遊戲除了考驗玩者的連打和反射神經之外，最好玩的地方就是考驗與朋友之間的友誼，一班人一起玩極為有趣熱鬧，是個不錯的消閒好遊戲呢。



戰國夢幻

統一日本的天下

BANPRESTO | 6800日圓 | 發售中
SLG | 對應DUAL SHOCK



PS



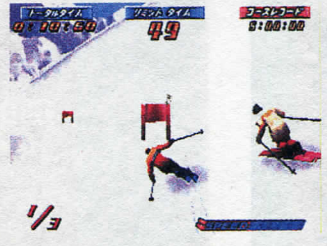
如果大家玩厭了中國的歷史模擬遊戲的話，那麼不仿玩玩外國的戰略歷史模擬遊戲。好像今次筆者為大家介紹的《戰國夢幻》，就是一個以日本戰國為題材的遊戲。玩者的大名將會在戰國時代的舞台上登場，玩者要為自己的國家進行政治和外交活動，當國家富強起來的時候，便要出兵四處擴大自己國家的勢力。當自國的軍隊在城內遇上襲擊、或者移動中的軍隊遇上敵軍，便會發生兩軍戰鬥。遊戲中最大的特色，相信就是REAL TIME進行。當玩者在處理國家大事的同時，敵國亦會同時處理國家大事。所以玩者不能閒下來，尤其是敵國的情報絕對要清楚知道，因為知己知彼，才會百戰百勝啊。



SIMPLE 1500 SERIES VOL.62 THE SKI

想平平地，玩滑雪啦

3D PUBLISHER | 1500日圓
發售中 | SPT



PS

一個名副其實的滑雪遊戲，沒有故事沒有什麼比賽，能夠不斷挑戰的就只有自己。遊戲的主要目的是要在限定時之內，完成應該要做的動作。遊戲中會包括三個模式，第一個是TRICK MODE，玩者要在時間變為0之前取得一定的分數，按╳跳起後還可以按其他的掣做出高難度的動作，難度越高可取得的分數便會越高。第二個模式是RACE MODE，玩者要在限定時間內到達終點，不過要留意繞過那些旗幟才算成功，準確地計算路線是致勝之道。第三個是MIX MODE，聽名字便知道遊戲是前兩者的混合，當到達終點前的大跳可以取得很高的分數。



SIMPLE 1500 SERIES VOL. 63 THE GUN SHOOTING 2



彭！彭！彭！我是神槍手

3D PUBLISHER | 1500日圓 | 發售中
TAB | 對應專用光線槍

PS



同樣是一個1500 SERIES的遊戲，但不要以為平價的遊戲便沒有好玩的東西，這個《THE GUN SHOOTING 2》便是又平又好玩的表表者。遊戲內有很多如撈金魚、打景品和打金幣等的小遊戲，不過全部都要以光線槍來玩的。遊戲內一共收錄了30個MINI GAME，而且亦會有三個模式招呼玩者。故事模式中玩者要從三個GAME中選一個，成功達成條件便可以過版。第二個是追求高分的SCORE MODE，玩者可以自由選擇喜歡玩的遊戲，以取得高分為目標。最後一個模式是與朋友一起玩的PARTY，最多可以同時八人玩的遊戲，招呼朋友最好不過。

KIDS STATION 調皮鬼小毛



幼兒教育的最佳工具

SUNSOFT | 3800日圓 | 發售中
ETC | 對應專用手掣

PS



由日本著名電視台NHK教育電視節目「小孩和媽媽一起」中，製造了人氣卡通角色小猴子小毛，此GAME便是拿這可愛的小熊作教育小孩的遊戲軟件。當中收錄了總共六個小遊戲，例如舉旗、數數目、打拍子、選顏色、答問題和跑步。由於遊戲的對像是小孩子，所以玩法方面會很簡單。不過如果要年紀大小的小朋友使用PS的手掣的話，他們可能未能盡快記熟按掣。因此廠商便推出了一個適合他們年紀使用的手掣，小朋友只要用手仔打那大掣，便能簡單地操作起來。如果大人和小型子一起玩這套遊戲的話，還可以與自己的小朋友好好溝通溝通呢。

燒肉奉行



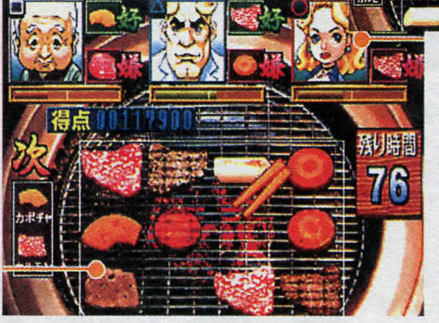
大家齊來烤肉啦

MEDIA Entertainment Inc. | 2000日圓
發售中 | ACT

PS

不知大家有沒有食過日本烤肉，不過如果每天也吃的話，不變肥仔肥妹也會燒氣而死。現在喜歡吃烤肉的人有福了，因為PS最近推出了一個以烤肉為題材的遊戲。玩者飾演的就是烤肉店的廚師，為了要招呼口味刁鑽的敵人，玩者要把肉烤得好，付合客人的口味，才能讓主角得到客人的讚賞。玩者要留意每位客人的口味，跟著順序去把材料放在燒烤爐上，玩者還要因應不同材料定時把材料調反，最重要的是火候的控制。遊戲中除了一個人玩之外，玩者還可以與朋友一起協力招呼客人，又可以與朋友一起對戰，看誰的烹調技術比較高超，看看誰才是天才小廚師。





LOCK OUT KING 2001



成為冠軍拳擊手

MEDIA Entertainment Inc. | 2000日圓
發售中 | ACT

PS

拳擊是世界熱門的運動之一，當中出了很多世界知名的拳手，例如拳皇亞理、泰臣和荷李菲特等等。大家有否想過當個拳手呢，雖然現實生活中可能很難實現，不過遊戲的世界內閣下便可一嘗當個拳皇的希望。PS2剛剛推出了一個以拳擊為題材遊戲，玩者除了可以自行進行一連串艱苦的訓練之外，而且還可以有機會與拳皇阿李等真實的拳手進行比賽，不過當然不是一開始便可以挑戰這麼強的對手。利用PS2強大處理多邊形的能力，可把30位真實姓名的拳手華麗地表現出來。如果拳手在比賽的過程中受傷的話，在畫面上亦會忠實地表現出來，喜歡拳擊的朋友絕對不能錯過。






幻想水滸傳 II

GAME PS DATA	
發售商	KONAMI
售價	6800 日圓
容量	CD-COM
記憶	2BLOCK
發售日	發售中

PS/RPG

TEXT：RORO 鳥

水滸傳世界的另類革命戰爭!!

GIRL GAME 是一個介紹各種少女比較常玩的遊戲專欄，今次當然也不會例外！

相信大家都聽過《幻想水滸傳》這個遊戲吧？遊戲內裡充滿不同類型的帥氣男生，或許會有玩者喜歡的類型哦！不過，請不要誤會，《幻水》絕對是一款冒險遊戲來的！一直以來《幻水》的質素越來越高是各玩者有目共睹，《幻水》的吸引力已經奪取了不知多少女玩家的心！

幻水 I 的根據地



幻水 II 的根據地

故事開始前

完成《幻水I》的結局，玩者可以利用儲存《幻水I》的記憶咭（SAVE CARD）開始《幻水II》，第一次遊戲的玩者會選取新遊戲，然後畫面會跳出詢問是否有《幻水I》的記錄，倘若沒有也不要緊，因為記錄不會妨礙玩者進行遊戲的！選擇「有」的玩者，將會在故事特定的道具屋裡見到《幻水I》的主角物品，如衣服、武器、畫像等……。







相方約定

幻想世界的開始

為了世界的安定，尋找傳說中的一零八星，與同伴的決裂、分離……究竟是命運的使然還是自身的決定？

故事開始時主角（玩者輸入的名字）和JOEY（ジョウイ）是少年部隊的成員，正當主角準備回故鄉KYARO（キャロ）探望義姊NANAMI（ナナミ）的時候，JOEY問主角要不要出外走走？主角答應了後跟JOEY一起到營外的森林閒逛。此時看見一個人影閃過，他們決定回營跟隊長報告，可是隊長會責備他們為什麼換了便服，並命令他們立刻回帳幕休息。主角們休息的時候突然聽到士兵受襲的消息，兩人正奇怪地想「都市同盟不是作出休戰協定的嗎？」，於是兩人出外查看……

事實的真相是ハイランド（HAIRANDO）王國的皇子RUKA（ルカ）所搞出來的，主角和JOEY為求事實的真相，逃亡到山崖的的瀑布處。JOEY會在此時提出要求主角在岩石刻上「約定」，主角答應後，故事亦正式展開。

三種不同的戰鬥模式

團體戰

主要的戰鬥模式，以最少一人、最多六人為一隊，成功戰勝敵人後，隊伍的能力、魔力等數值會增加，等級亦會隨之升級至更高！隊伍的順序位置可以重新編排，而人物的順序以武器區別。
「L」是能作遠距離攻擊、「M」是能作中距離攻擊、「S」是能作近距離攻擊。

近身戰

遊戲內容進行至需要近身戰，玩者需要獨力戰勝！對方目的是希望測試玩者的能力而決定是否加入「同盟軍」。不過，並非每個人都需要使用近身戰的方式！考驗玩者除了近身戰外，更可利用賭博、舞蹈、料理、智力等等為題的有趣模式進行！總之項目絕對是對方的專長，而對手是一零八星之一員，所以玩者非打贏不可，對方才會心服的願意加入。


同伴成功加入了！

軍事戰

遊戲出現有關軍事戰的消息，就代表戰事的序幕即將開始！
《幻水I》的戰爭模式主要採取三種選擇方式進行，分別是弓箭攻擊、魔法攻擊或突襲攻擊。這三種攻擊方式彼此間互相剋制（弓箭→魔法→突襲→弓箭）。
《幻水II》則採用了戰棋模式來顯示遊戲的進行，除了士兵攻擊、弓箭攻擊和魔法攻擊外，玩者更可選取額外的攻擊選項！（如主人公的紋章、火炎槍…）


火炎槍攻擊

紋章

紋章是本故事的重點，故事雖有一百零八星之多，紋章卻只有二十七種。並分成九類區別。遊戲內，紋章會以封印球狀被封印著，得到封印球後可以前往市鎮的「紋章師」之屋，要求將紋章寄宿於玩者指定的人身上。留意，紋章並非適合於每個人使用，所以玩者最好能在前往找尋紋章師之前清楚對方適合的紋章！

封印球如何得手？

通常封印球體可以於打鬥、寶箱和購買形式得到，玩者亦可以要求紋章師取走和替換上其他紋章。主角和JOEY所使用的紋章卻不能用以上方法得到！玩者需要前往輝く盾の紋章和黑き刃の紋章的隱藏地（同一地方）接受寄宿，寄宿後更不能拿下來。

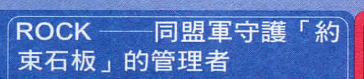


有趣的情節

玩者在打鬥時或許會收到奇怪的花瓶、字畫…等裝飾品，切記千萬不要拋棄它！因為這些裝飾品全都可以放在浴場處的四角供作欣賞觀看！

守護神像的設計圖共四款（龍之圖、白馬之圖、兔之圖、龜之圖），每款各四張。完成收集後，玩者把圖交給製作者製作。在這裡要注意！交給製作者同時，玩者手中的圖是同一款嗎？因為他會依玩者給的圖去動工，若果四張圖不同，守護神像完成品會變成「四不像」耶！

在遊戲中還有釣魚和打地鼠的迷你遊戲，當你勝出的話就會得到一些食物。這時你就可以拿到餐廳一展廚藝！



悲劇故事？

並非每一代的《幻水》故事都會是壞結局，遊戲本身有著各不同的答案不斷需要玩者選擇。每個答案都會有不同的流程，所以要小心選取。其次是收集一零八星了！一零八星大部分並不容易加入，每人都有各自的問題考驗玩者，通過考驗就可以成功令他們加入！如果想要一個好的結局，一零八星是很重要的！它關係了故事的主流路線。



幻水產品

《幻水》除了遊戲外，更推出各類產品。最普遍有全數收錄遊戲內的音樂CD、書籍有幻想真書（春、夏、秋、冬四季）、攻略書籍、小說、漫畫和各周邊產品！快將推出的《幻想水滸傳カードストーリーズ》（CARD STORYS）亦於今年夏季正式出售。

同盟軍

主角——同盟軍的領袖
宿星：天魁星
武器：天雙（隨等級而進化）

ROCK——同盟軍守護「約束石板」的管理者
宿星：天間星
武器：杖（隨等級而進化）

JOEY——主角的童年玩伴之一
宿星：沒有
武器：星棍（隨等級而進化）

SHIURA（シウラ）——同盟軍同伴
宿星：天英星
武器：爪（隨等級而進化）






HAIRANDO（ハイランド）王國

RUKA・BURAITO（ルカ・ブライト）皇子
王國軍的核心，被喚為「狂皇子」
武器：劍

KURUGAN（クルガン）
熱愛王國、冷澈的大將
武器：劍

JIRU・BURAITO（ジル・ブライト）公主
RUKA之妹，可憐的王國公主
武器：沒有

SHI-DO（シード）
操縱水魔法的猛將
武器：水魔法和劍










TEXT：RORO 鳥

城市內的瘋狂載客的士佬

CRAZY TAXI 2



如果玩者問「什麼遊戲可以任意駕駛著車橫衝直撞？」筆者首選的答案必定是SEGA與Hitmaker合作開發的《CRAZY TAXI 2》！為何？不知玩者們有沒有嘗試在人潮和車輛流量極度頻密的繁榮都市裡，司機可以駕駛著車子任意在公園、球場、公共設施、車站出入口多個地方上下載客呢？根本完全不需要理會任何交通規則。為求達到目的，可以不擇手段踏油門加速、在反方向行車線飛馳，甚至在行人路上。

發售商：SEGA/Hitmaker
售價：5800 日圓
容量：GD-COM
記憶：20 BLOCK
發售日：2001 年5月31 日
DC/RAC/對應RACING CONTROLLER、震掣、VGA BOX

◆有機會載團體乘客



◆箭咀方向是乘客要去的地方！



◆時間過了乘客會自行「跳車」

遊戲

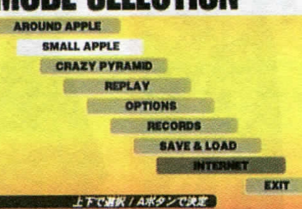
玩者要完成乘客的要求，把他（她）送到目的地，再繼續找尋另一位乘客，直至時間終結為此。途中乘客更會幫助玩者在最接近的車輛內奪走金錢，當然奪來的金錢屬玩者所有！需要玩者留意的事項是遊戲內有兩個時間器，一個是乘客所要求的時間（在乘客的頭頂上方）、另一個則是遊戲的總時間（左上角）。筆者發現如未能在乘客要求的時間內到達目的地，乘客會自行「跳離」車箱。





多種玩樂模式

共有二種模式給予玩者選擇。「AROUND APPLE」是比較簡單的地區，它可以讓初玩者慢慢體驗遊戲玩法。有意思玩複雜地區的玩者可以選「SMALL APPLE」，由於路線比較多，所以有機會令玩者迷路。「CRAZY」則是用於練習的地區，玩者可以測試自己的反應，當然要配合時間限制。



ICEMAN　SLASH　CINNAMON

時間選擇



「PLAY BY NORMAL RULES」遊戲時間基本只有一分鐘，時間快到而玩者並未載上乘客，此時可以接載最接近的乘客，增加多一分鐘的遊戲時間。「WORK FOR 3 MINUTES、WORK FOR 5 MINUTES、WORK FOR 10 MINUTES」這三種模式，是於指定時間內進行遊戲。各個模式的遊戲結束後會得到一個計分表，代表玩者成績結果。

跳躍

見過車子可以跳起來嗎？《CRAZY TAXI 2》新增的跳躍動作，可以令汽車遇上障礙物時利用新增的跳躍功能將阻礙物飛越過。過往的《CRAZY TAXI》遇上障礙物只能消耗時間解決。現在，只要一個跳躍動作就可以解決了！玩者要留意，每一次跳躍同時會失去一部份的金錢。

◆飛過去吧！



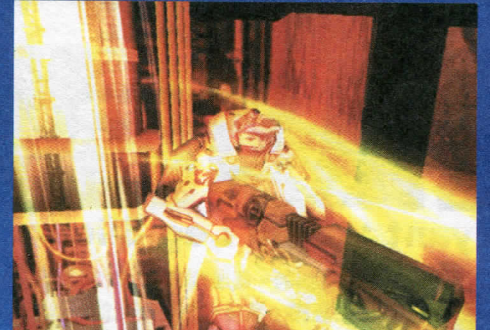
◆成功了！

TEXT：MARKS



GAME DATA	
發售商	SEGA
售價	未定
容量	未定
記憶	未定
發售日	未定

GUN VALKYRIE
蟲的出現是否代表人的滅亡



XBOX TERMINAL這次是和大家見面，每當有XBOX的第一手資料時就會出現這個欄目，為大家報導有關XBOX的最新遊戲，而今次介紹的正是日本大遊戲廠之一的SEGA首批公布推出在XBOX的遊戲之一《GUN VALKYRIE》。當中以特殊武器射擊無數步步進逼的巨大蟲群，而進行時會利用XBOX的兩個ANALOG STICK來作出各式各種的動作，完成STAGE內的最後目的，而途中隨時插入一些EVENT MOVIE。





世界設定



在19世紀，世界各地都墜落了很多發出特殊放射線的碎片，令整個生態系統以至人類的醒覺因子均受到影響，從而使新人類誕生。由於HEBUL GATE博士同樣受到放射線的影響而得到醒覺，使科學進步得能夠在短短的五十年間可以進行銀河惑星的移動。此外，HEBUL亦成功製作自己的複製人。可是原本的HEBUL卻失蹤了，民間和國家機關為了避免因失去統治者而發生暴亂，所以利用HEBUL的複製人，而且將在醒覺中得到特殊能力的人類組成稱為「GUN VALKYRIE」的組織，開始往其他的惑星進行搜索HEBUL的工作，不過他們所見到的是由蟲支配生態系統的世界。

使用ANALOG STICK



在《GUN VALKYRIE》中，不論「Player Character的移動」和「武器的瞄準器」都會由兩支ANALOG STICK控制，這樣打破了立體射擊遊戲一直以來正面迎擊敵人的既存系統。此外，再配合其他的按鈕，便可以做出跳躍、側滾等各式各種的動作。利用不同的動作，便可以在不同STAGE內完成不同的任務。

挑戰蟲的世界

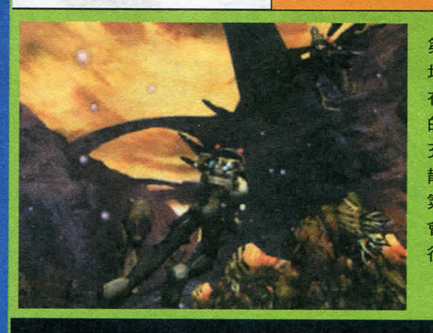
《GUN VALKYRIE》的舞台就是不同的惑星，而且是由巨大的蟲支配生態系統的世界。在這些異形世界中，將會見到故事不同的展開。當見到蟲的步步進逼時，便要使用不同的特殊武器將牠們一一擊倒，才可以繼續進入未搜索的地方。

STAGE 1



這個月面基地就是遊戲中的最初STAGE。在地下做出的陰暗倉庫內，就像發出強烈紅光的真空管一樣的STAGE。這樣的話即是月面基地已被蟲所侵略，但到底其有以目的。

STAGE 2



第二個STAGE是個與地球其不多的惑星。在左右都有高高岩壁的溪谷中，大氣中卻充滿了神秘的胞子和散發出令人不自在的氣氛。當然蟲的數目會比STAGE 1的多出很多。



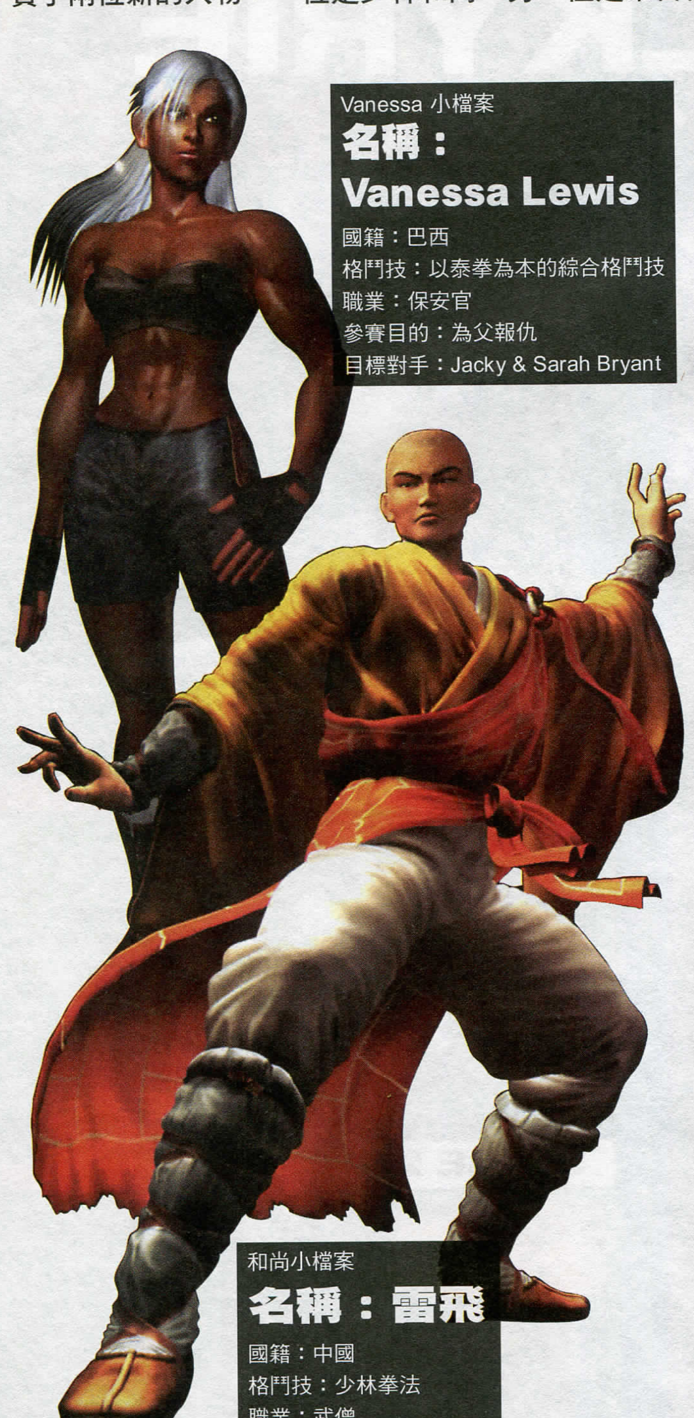
TEXT：小寶寶

Virtua Fighter 4

新有型女角 - Vanessa Lewis終於曝光!!

萬眾期待的 Virtua Fighter 4 最新消息

在每一集的Virtua Fighter 都會新增兩個角色，在即將來臨的 Virtua Fighter 4 也不例外，有關方面已經證實了兩位新的人物：一位是少林和尚，另一位是來自自巴西的保安員。現在就讓我們看一下他們的資料吧！



Vanessa 小檔案

名稱：Vanessa Lewis

國籍：巴西

格鬥技：以泰拳為本的綜合格鬥技

職業：保安官

參賽目的：為父報仇

目標對手：Jacky & Sarah Bryant

和尚小檔案

名稱：雷飛

國籍：中國

格鬥技：少林拳法

職業：武僧

當然，總不會只顧新人，不理舊有角色吧！在今作中，他們都各學會了新的招數，究竟會如何厲害？讓大家先看看一些片段吧！

AKIRA 結城 晶 ： 伏虎

這一招「伏虎」看來是一招近身的打擊技，由上至下的一招重擊，攻擊力究竟會有多大呢？





Jacky Bryant： Spin Leg Slicer



由下段踢開始的一個連續技。從圖中可見是先由下段開始起踢，然後在對手硬直的時候添上一腳！如果將這一招用作空中追打作用會如何呢？真的非常期待！





AOI 梅小路 葵：重當～天開

「重當～天開」看來是一招由打擊後追加投技的組合技，充分表現出合氣道以輕打重的動作美態。








KAGE 影丸：葉隱流 陽・十文字～流影轉



在上段拳擊後的架式（葉隱流 陽・十文字）會使影丸轉至對手後方，然後下段踢。相信除了流影轉之外，還應該有其他屬於中段或上段的衍生技。





Jeffry McWild：Heel Axe



這一招 Heel Axe 和前作中的 Heel Attack 很相似，它的威力究竟如何，大家還是拭目以待吧！





LAU 陳流：翻身壁拳

大家可以看到這招式的動作是踏入、舉手然後向下敲打。看來仍是陳流一貫的打法，只是招數多了。





SHUN 舜帝：擊山旋肘



這一招和舜帝一向的醉拳一樣，永遠叫人分不清哪一招是攻擊哪一招是移動。突如其來的肘擊，叫人防不勝防。





LEI 雷飛：箭疾步

令人詫異的，是一個看來頗遠的距離竟然可以一發間擊中對手，少林拳是如何的格鬥技，還是要等遊戲出了才可以體驗到呢！





Lion Rafale：轉身偷步雙手



仍舊是有虛有實的螳螂拳打法。在第一下刁手後的走位蹬腿看來是可以隨玩者喜歡而使出或者保留的。





PAI 陳白：燕青擺腳～仆步




這些連續的攻擊分別打擊對手的上中下三段，充分表現出陳白一貫的快且密的攻擊打法，而且相信除了仆步外，還會有其他的衍生技。





Wolf Hawkfield：Low Sway Tackle



一個低姿勢的突進捉著對手，然後立即推開，使對手硬直且背向自己，跟著大可以為所欲為吧！

Sarah Bryant：Side Neck Cut Sword



這新招會是 Sarah 的當身技嗎？依圖所見，她是先架起一個架式，當Jacky進攻時，她便立即閃至側面然後作出攻擊。看來，Sarah 的戰法可以更靈活多變了。







斑鳩 IKARUGA

TREASURE待望之射擊新作！

「TREASURE出品，必屬佳品」這早已是街機玩家的共識。自從在去年6月首次在日本遊戲雜誌公開以來，這套《斑鳩》一直都沒有新的消息公開。不過在最近TREASURE終於打破沈默，一口氣公佈了這遊戲的故事背景、人物設定和遊戲畫面，喜歡射擊遊戲的朋友絕不容錯過！

飛鐵塊「斑鳩」

生產商：TREASURE
發售日：2001 年秋預定
使用底板：NAOMI

STORY

「鳳來之國」，原本它是一個位於本州偏遠地方的小國，但現在該國卻稱自己為「神通者」，並以「優秀民族思想」和「和平統合」為口號，用武力鎮壓其他國家。事件的起因，是該國的中心人物「鳳來天樓」在數年前於地底處掘出了一個名為「產土神黃輝之塊」的物體，在接觸過這神秘物體後，鳳來天樓便擁有了各種被稱為「奇蹟」的力量。

在鳳來之國的威脅下，一群崇尚自由的人們組成了一個反抗組織「天角」，他們利用名為「飛鐵塊」的戰機去和鳳來作戰，但很不幸地他們最終也被鳳來所消滅。在天角之中只有一人生還，這位名為「森羅」的青年墜落在一條人跡罕見的村落「斑鳩之里」中，村內的老人們原來都是一些被鳳來之國「優秀民族思想」所排斥的人。森羅在完全康復後，坐著老人們製作的飛鐵塊「斑鳩」再上征途……



白與黑

在這套《斑鳩》入面，所有登場的敵機和敵方之子彈，全都是黑色和白色的，其他的色彩根本不存在，而玩者自機的顏色相信也是會以黑色和白色為主。因此大家可以想像到「黑」和「白」、「陰」和「陽」將會是本遊戲的一個重要主題。



地形

在縱向射擊遊戲中，《斑鳩》是極少數加入了地形要素的作品。在有了地形的限制下，一方向玩者的回避空間縮少了，但另一方面也多了敵彈射不到的死角，玩者在攻略時肯定要多費一番功夫了。




梵文

在巨型BOSS手中的劍上，刻有意味不明的梵文，加上遊戲的背景故事是發生在另一個平衡世界中的未來日本，大家可以從這些細微的地方感受到遊戲中強烈的宗教氣氛。



規則性

排列得整整齊齊、黑白分明的敵機，有玩過TREASURE舊作《RAIDIANT SILVERGUN》的朋友對此一定會有印象。不難想像到這遊戲在攻略時需要有如玩PUZZLE遊戲般的戰術運用和行動模式。

力之解放

在斑鳩機上設有名為「力之解放」的特殊攻擊，相信圖中由自機身上發射的HOMING LASER便是「力之解放」的其中一種。到底其性能會是如何？



巨大頭目

在身形龐大無比的頭目面前，斑鳩強行在超近距離攻擊！本遊戲的頭目敵人，並不會用一般射擊遊戲的密集彈幕來攻擊玩者，反而會用其複雜的機體構成和各種設計獨特的武器攻擊。如果你已經對單調的彈幕攻擊生厭，《斑鳩》便十分適合你。



森羅

在和鳳來的戰鬥中被擊落，掉到了斑鳩之里中的青年。之後他乘坐著村中老人所製造的飛鐵塊「斑鳩」再向鳳來挑戰。他的目的是要從鳳來手中取回人們的自由，同時他也不希望自己的人生會有所遺憾，但他魯莽的性格有時會連令他連事物的本質也看不清楚。



篝

她原本是鳳來之國的刺客，但在戰鬥中被敵機擊中，後來被森羅所救。性格高傲的她原來想一死了之，但隨著時間的流逝，她的心情終於平復過來。由於想知道森羅和老人們口中的「自由」是怎樣一回事，她現在正在斑鳩之里中居住。





GRAND SLAM 風之探索者

text by：ABO

開發商：GRUPPO ONE
台灣總代理：會宇多媒體
遊戲性質：RPG
發售日：發售中
系統要求：中文版Windows 95／98、Pentium 200MHz、32MB RAM、200MB HDD





對日本電腦遊戲稍有認識，同時又第一次接觸《風之探索者》的玩家可能會以為本遊戲是由名廠商FALCOM開發。事實卻不然，有這個誤會大概是由於其人設的關係吧…（真正開發商是Gruppo One）。或許有人認為遊戲畫面比較簡單，而指稱這是多年前作品。其實自日本版上年推出，最近才移植至中文版。況且遊戲系統新穎，若以為舊作而不屑一顧，似乎有點可惜。



編成屬於自己的隊伍

創作隊伍成員時很有傳統RPG風味，玩者可以從12位預設人物中選擇4位作為基本成員，並決定名稱、性別、年齡資料，有很大自由度。之後分配一萬點經驗值來提升技能，技能包括鍊金（攻擊魔法）、射擊、醫療、測量（擴大在迷宮內的視野，找尋秘道）、劍術、工作（開鎖技術）六項。分配的基本要領是「各展所長」，令每位隊員都有比其他人特出的才能。Skill Level除靠分配經驗值之外，尚可付錢交學費提升。遊戲較特別之處是沒有等級概念。Skill Level 決定一切。



時間概念

《風之探索者》內每一項由角色進行的動作都會消耗時間。這概念既有真實感又可以帶來一般RPG體會不到的緊張感。試想像正當你在迷宮中勞力開鎖時，原來有一頭怪物在暗處向你慢慢追近；想像激戰之中敵人的增援掩至；實戰中行動慢的角色攻擊次數一定較少；角色們的站立位置也對戰鬥造成不可忽視的影響；隨著時間流逝，隊員愈覺得肚餓，肚餓的人反應會較差…。此系統的唯一缺點是戰鬥會花較長時間，不比一般RPG可以一按「攻擊」就可以作出攻擊。

棋子盤介面

所有角色都製作成棋子模樣，確實是本遊戲的一大特色，尤其在戰鬥時得出來的效果相當有趣。進入戰鬥時，玩者要指動作及動作對象，其時需小心別攻擊到自己隊友或回復怪物體力。人物狀態（例如棋子底盤的顏色與體力的關係）和行動對象（以紅色或綠色的線連結）都一目瞭然。至於逃走都有所限制，若逃生口給怪物封住就無路可逃了。





寶物箱

迷宮中的寶箱有兩種，其一是預先安放在迷宮中某角落的，第二種是戰鬥之後由怪物留下來的。一般寶箱都是已上鎖的狀態，開鎖方法包括鎖匙、工作術或鍊金術，但千萬別用物理攻擊破壞寶箱，因為這樣會令寶箱內的寶物一併被破壞掉。除非確定寶箱是空的，而那個寶箱正在「擋路」。

各式各樣的設施

1 ■ MOORUNROUGE——城內唯一的酒吧，冒險者交換情報的場所。店主YDO專門幹幹旋的工作，為探索者帶來有關冒險的情報。

2 ■ GROCER——販賣食品和藥物的專門店，肚餓／糧荒的時候要找這兒的WILMEL妹妹。

3 ■ CHURCH——教會的COLDON BLUE 叔叔經常為冒險者復活、療傷、解毒，是位慈祥可親的人。

4 ■ ARMS——購買武器和防具的地方。

5 ■ GARAND——購買槍械和爆炸品的地方。



1



2



3



4



5






Diablo II Expansion: Lord of Destruction

暗黑的破壞神再度大肆破壞！！

主播：右腦

相信大家都不會對Diablo覺得陌生吧？！自Diablo第一集推出以後，差不多全世界的電腦機民為之著迷。去年暑假推出的Diablo II，熱潮至今仍未減退，於世界各地的對戰用伺服器一晚都滿是人潮，拍賣網站ebay上仍然有遊戲中的物品拍賣，去年更被各大雜誌評為「十大上癮遊戲」(Top 10 most addictive PC games)之一。在這熱潮未退之時，這遊戲的Expansion Set卻將於本月尾左右推出了！在五月初的時候，Blizzard舉行了一個遊戲測試，讓各界玩家體驗一下Expansion Set，雖然筆者沒幸被抽中，但也搜集到不少遊戲資料，現在就讓我們看看它有些甚麼新加入的元素，使原本已滿分的遊戲更臻至完美吧。

I. 追加故事部份：

如果大家是這隻遊戲的玩家的話，相信大家都知道Diablo雖然已被消滅了，可是它們的第三位兄弟 - Baal卻逃之夭夭。在本Expansion Set中，將會增設這一個故事情節。究竟Baal是怎麼樣子的？雖然大家都未能看見它本尊樣貌，但有不少新加怪物的集設定圖，讓大家一開眼界吧！

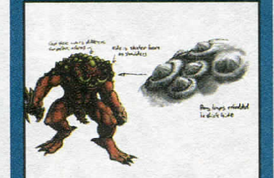
Baal's Minion -

Minotaur Demon -

Overseer -



Reanimated Horde -



Suicide Minion -












II. 追加新人物：

既然邪惡的一面增加了勢力，那麼正義的一方也不會就此罷休吧？！在本Expansion Set中，玩家除了原本的五個角色外，還可以使用增的兩個角色 - Assassin (暗殺者) 和Druid (德魯依信徒)。

Assassin (暗殺者) - 大家記得在Act 3中遇見的Natalya嘛？Assassin就是這個樣子的了！它就如一般的戰士一樣，本身不會任何魔法，但在她身上卻會在著不少布著魔法攻擊的武器及物品。但是，她也不會倚仗任何攻擊力強或是防禦力高的道具來過活，反之，她會靈活利用自己的身體及意志來戰鬥，她擅長的會是拳腳功夫及心理戰。她可會是另一個版本的Amazon，或是像是前作Diablo：Hellfire中的Monk那樣呢？

Druid (德魯依信徒) - Druid是一個特別的種族，他們崇尚自然，或者可以說他們和自然是一體的，所以他們懂得控制身邊的東西 - 他們會使風、火、地系的魔法。除此以外，他們便會操控自然能力，使喚自然界的野獸成為他的戰鬥伙伴，更甚者，他自己也可以變成一隻野獸！就憑他的召喚能力和魔法能力，他的戰鬥方法可會是現在Necromancer和Sorceress的混合體嗎？

III.大量增加新的道具：

隨著角色的增加，遊戲中也加入了大量新的道具來配合，不過，新道具的數量之多，真的令人透不過氣來⋯ 而且一點也不比以前的遜色呢！

Class-Specific Item：

顧名思義，即是特有角色才會使用的道具。當然其他角色也可以使用，只是不能發揮其特殊功效罷了！







Elite Item：

當玩家玩至Nightmare難度時，便可以開始找到Exceptional item，即是比原本道具更強的道具，而在Expansion Set中更新加入了在Hell難度才會出現的Elite Item，究竟威力有多強呢？到現時還是個謎⋯



Charm：

所有介指及項鏈也戴滿了，沒有位置放上魔法物品嗎？現在Charm可以解決問題了！Charm的功能和一般魔法飾物一樣，不同的地方就是它只需帶在身上便可發揮功效，但當然囉，儲存格的位置也會被佔去，應該如何取捨才好呢？



IV. 原有的道具也強化了！

面對著這麼多新的道具，原有的Set item及Unique item都會大幅強化，但請注意原本在Diablo II的道具並不會因轉換至Expansion Set而加強，而需要重新搜集過才可，看來大家都要繼續努力了！

Jewel：

Jewel和一般Gems一樣可以箝入Socket Item中，但它的魔法力量和不同一般Gems，它是有特定魔法力，而非Gems般放入不同道具中便會有不同的效力。



Rune Stone：

Rune Stone和Jewel相似，但它的魔法力比它更強更大。如果它可以順一定的次序放入某些Item中的話，更會成為力量非凡的Unique item！



Crafted Item：

相信大家都利用過Horadric Cube來製造一些Quest Item吧！而在今集中將會更大幅提高Horadric Cube的利用價值，玩家可以自己製造一些道具，這些經Horadric Cube造出來的就是Crafted item了！



V. 系統上的強化：

以前除了Act 4外，在各關中都會有一些僱傭兵給玩者僱用，每當自己升級時看著自己升級，他也會隨之升級。但每當看見自己過關時他便要離自己而去，或者見之被一堆怪獸圍著卻不能將之救活，心裡總有不捨得。在Expansion Set中終於可以將他帶過關，甚至可以替他們裝備，給他們補體力，如果他不幸陣亡的話，玩者可替他復活！對於一些肉搏型的角色 (如Barbarian) 來說，可能是一個非有用的輔助呢！

除此以外，由於道具大幅增加，私人及隨身的儲存格及也會加多，相信對於喜歡收集及交換道具的玩家來說是一大喜訊。另外，武器裝備欄也增至兩套，可以讓玩家視乎情況的需要，隨便使用熱鍵來轉換武器。



幸福的MILLE-FEUILLE

~外星雙子從天而降！！~

發行商：工畫堂
遊戲性質：Communication AVG
發售日：發售中
系統要求：JWindows（R）95／98／Me、Pentium（R）II 200MHz、64MB RAM

text by：A・I・BO



■捨不得就留下來吧！

幸福的故事

主角是一名住在市郊小村莊的作家，鄉郊的自然美景為他帶來無限創作靈感。其人名叫MASARU（勝），使用春日野彰吾作為自己的筆名，算不上是人氣作家，卻是位很有潛質的新秀作家。他亦樂於離開煩囂的都市，閒適地從事寫作活動。

這夜月色皎潔，MASARU不禁抬頭搖望夜空，看見一顆流星掠過…不，是隕石？不，是UFO！一艘UFO竟在庭園上墜毀，有UFO就有宇宙人，船上的宇宙人原來是一對長相一模一樣的小女孩。勝畢竟不忍心將女孩交給瘋狂科學家作解剖研究，便暫時充當保母照顧這對孖女的起居。

幸福的目標

遊戲目標是將這對姊妹花由幼年期培育至青春期（約人類的五歲至十四歲）。主角對待她們的態度會影響二人的性格，反映在裝束和語調的改變上。最後外星使者會接走兩姊妹，但如果二人對MASARU依依不捨，是會選擇留下來的。另外，作為星際交通工具的UFO，必須要在限期前修理好，否則當Bad End論。





幸福的育成方式



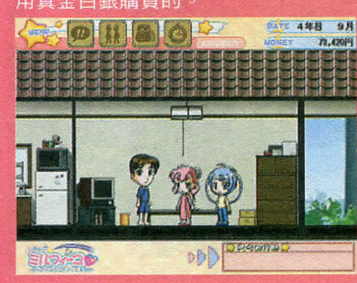
遊戲系統相當簡單，基本上以Turn為單位進行，1 Turn相當於半月中的一日，如此一共玩四年（由第一年的一月到第四年的十二月）。

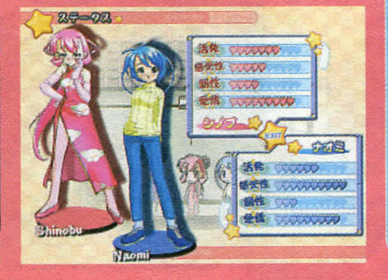
畫面表示很形象化，三人的行動是以動畫形式顯示出來（可調校動畫速度）。玩者每Turn開始時均要作出行動選擇，內容包括陪SHIOBU幹○○、陪NAOMI幹××、購物、工作等（○○、××代表打掃、讀書、種花之類的健康活動）。其他諸如誕生日、正月、聖誕節等特定日子才出現的行動，若然手上有幾個錢也不妨選擇，皆因可同時增加二人的愛情值。

女孩的能力值方面，只有活潑（高水平代表男仔頭）、感受性（低水平代表認真不通融）、個性（影響外觀）、愛情（對MASARU的感情）四項。它們可透過送禮、對話和特別日子的事件來調整。

工作方面，稿費是極為刻薄的，由最低的千來日圓至最高也不過一萬日圓。文章好壞視乎題材運用，這兒的題材完全由隨機決定（SLOT模式）。因本作不論購物及安排節日都花費不菲，故應盡量令每一次工作多賺一點錢（用Save／Load法）。

修理UFO方面，係將必須的修理部件交給華特寶（機械狗名字）處理，牠會說出自己想要的東西是怎樣的（比方說，柔軟的、長的、通透的），但不會說明名字，所以玩者平時最好能多收集道具，途徑包括兩姊妹拾回來的，或者用真金白銀購買的。





幸福的實用物品


■有裂痕的鏡（￥12；2星罕有度）


■針（￥40；1星罕有度）


■PINBALL（￥20；1星罕有度）


■洗腿了色的恤衫（￥1000；1星罕有度）


■電鑽（￥10000；1星罕有度）

幸福的希有品


■跳舞公仔（￥999；5星罕有度）


■激光劍（￥100000000；5星罕有度）


■阿婆（無價；5星罕有度）



幸福的女大十八變（SHIOBU）


■女孩子TYPE：雙子老大，帶點任性


■女孩子TYPE MKII：陰聲細氣，精力充沛


■男仔頭TYPE MKII：元氣百倍，惡戲百倍（愛捉弄人）


■委員長TYPE MKII：名列前茅，品學兼優


■大千金TYPE：樸素大方，下午飲茶


■性感女神TYPE：旗袍開叉，魅力迫人

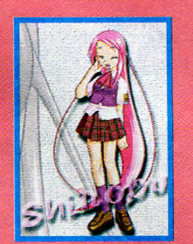

■電波TYPE：RURILULA，宇宙通信


■男仔頭TYPE：過度活躍，老竇激氣


■委員長TYPE：凡事過問，事事關心


■賢良淑德TYPE：料理一流，最愛整餅


■男仔頭TYPE MKIII：足球精湛，碧咸接班


■大千金TYPE MKII：千金之軀，一睇就知


■性感女神TYPE MKII：豪放不羈，野性誘惑


■OTAKU TYPE：沉迷科學，瘋狂修理

幸福的女大十八變（NAOMI）


■女孩子TYPE：雙子老二，性好撒嬌


■女孩子TYPE MKII：動物大使，愛心爆棚


■男仔頭TYPE MKII：外向好動，污糟邋遢


■委員長TYPE MKII：堅強自信，人緣極佳


■大千金TYPE：烹飪高手，未來大廚


■性感女神TYPE：熊人公仔，每晚夢伴


■電波TYPE：宇宙電波，無限接收


■男仔頭TYPE：小男仔頭，大喊有十


■委員長TYPE：樂於助人，愈幫愈忙


■賢良淑德TYPE：料理洗衣，打掃包辦


■男仔頭TYPE MKIII：運動萬能，球技弱項


■大千金TYPE MKII：清晰伶俐，大和撫子


■性感女神TYPE MKII：可愛洋服，FURIHIRA


■OTAKU TYPE：機械鬼才，瘋狂發明

*謎之Password——「天界の騎士ア○リ○ン」

有碟話碟

TEXT：時雨

遙遠

主唱：SPITZ
發售商：POLYDOR
發售日：5月16日
價格：1050日圓

SPITZ絕不是一隊多產的樂隊，但在日本樂壇他們仍然能夠穩佔一席位，足以證明他們的音樂得到不少人的共鳴。今次這張《遙遠》是近一年來SPITZ的首張SINGLE，而且也是TBS電視劇《LOVE STORY》的主題曲。這首歌曲的旋律繼承了SPITZ的一貫風格，彷彿是他們的名曲《CHERRY》和《渚》的續集，無論任何人聽了都會喜歡。不過筆者比較奇怪SPITZ竟在歌詞中加了一句「I LOVE YOU」，這不太像SPITZ一向含蓄的風格，可能是電視劇方面要求的吧！

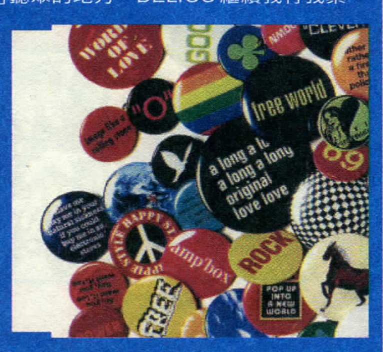


SPITZ自從有了新監製石田小吉後，四位成員的音樂都有了更佳的發揮，合作起來更為天衣無縫，而石田的和音也為草野正宗的歌聲添上新的變化。作為他們的長期FANS，筆者實在感到十分安慰，因為知道他們不會像其他人氣衰退中的樂隊般，在紅了一段時間後便沒有再進步。

Free World

主唱：LOVE PSYCHEDELICO
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
發售日：5月23日
價格：1260日圓

LOVE PSYCHEDELICO在推出了首張大碟《GREATEST HITS》之後迅速走紅，人們對他們那種充滿70年代ROCK SOUND風格和將日文英文融合的唱功趨之若鶩，但這張SINGLE《Free World》能否繼續他們的神話？筆者覺得其答案是「不」，但這也不是什麼壞事。之前他們的大HIT作品《LOVE SONG》和《LAST SMILE》旋律明顯非常合日本人的胃口，但這首《Free World》卻絲毫沒有「討好」聽眾的地方。DELICO繼續我行我素，專心去玩自己的音樂。許多ARTIST在有了知名度後，風格便會慢慢變得保守，不敢冒險離開「大眾喜好」這框框。DELICO明顯沒有這種想法，因此大家不要期待《Free World》是像《LAST SMILE》一樣的歌曲。但如果你想認識由DELICO演繹的NEW J-POP SOUND，他們絕不會令你失望。



VISUAL SOFT

咫尺閃靈
What Lies Beneath

發售日：6月6日
發售商：20世紀霍士HOME ENTERTAINMENT
價格：3980日圓
導演：羅拔湛米基斯
演員：夏理遜福、米雪菲花、占士藍馬、雲蒂古魯遜



《咫尺閃靈》是近年唯一一套希治閣式驚慄電影中，而且也是成績最好的一套。它在全世界的總票房高達2億7000萬美元，單從這點已可知本片之魅力。導演羅拔湛米基斯在處理本片許多情節時均有向希治閣偷師的地方，例如那段浴室戲便和《觸目驚心》非常相似，





另外在燈光、配樂和鏡頭運用等都有如希治閣電影一般。雖然《咫尺閃靈》是套完全原創的作品，但筆者覺得它比早前重拍的新版《觸目驚心》更有希治閣的風采。不過論到主演的兩名老牌名演員夏理遜福和米雪菲花，他們的表現則只算是中規中矩。米雪菲花可能是由於第一次出演驚慄電影的關係，演技略有不自然的地方，而夏理遜福的演出也欠缺他應有的神采。幸好電影整體的表現出色，彌補了兩人演技之瑕疵。



STORY

遺傳學學者諾文和他的妻子嘉莉亞本來有一段美滿的婚姻，但在某天嘉莉亞發現了日夜爭吵不斷的鄰居夫婦，其丈夫將一件很大型的行李用車運走。自那天起，在嘉莉亞身邊便發生了許多奇怪的現象……她推斷鄰居的丈夫可能已將其妻殺害，但實際上事件原來是衝著他們兩夫婦而來……







JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS

內山理名
Uchiyama Rina

PROFILE

姓名：內山理名/Uchiyama Rina
出生日期：1981 年11 月7 日
年齡：19 歲
出身地：神奈川縣
星座：天蠍座
身高：157cm
血型：O 型
興趣：騎馬、製作零食

經過短短三年藝人生活的「內山理名」已經取得與深田恭子差不多的人氣度，再加上她憑著上季能威脅「HERO」的話題性日劇—《S.O.S.》，更令其人氣度提升了不少，而且接著又飾演了今季評語不俗的「Rookie」女主角佐藤佳織，與堂本光一合演情侶，其風頭可謂一時無倆，成為今年最紅的女星之一。此外，內山理名的第二張DVD「內山理名 見られちゃった~ON OFF~」亦已經推出了，而且在剛過去的6 月3 日更為這DVD 舉行了握手會。

GPS美術學會

GPS :: ATR :: CLUB :: TEXT: 小悠

各位可愛的讀者好，由於隨風小姐的離開所以本專欄會由我小悠來接手，所以望請大家多多指教。哈哈，回想筆者也有年多沒有再評過畫呢！而且筆者也對畫畫的知識不太多，所以評得不太好的地方還請各位見諒，不要不寄畫來哦。而今次來稿的作品之中也有高水準的畫呢！各位喜歡畫畫的朋友可以互相參長一下。



TML 比例：B+ 構圖：A 技巧：B+ 上色：B+

比例方面是掌握得不錯了，可是手部的地方便不太好了，而且也利用了公仔去掩上了右手嘛……不過不可以不讚的地方是人物的感覺和構圖是很和諧，美中不足的地方是水彩技巧不太純熟，令到圖面留下不少水跡。上線的時候有多少手震呢，大膽上的線才可以順暢自然。



K.Y.菲 比例：A- 圖：B+ 技巧：B 上色：B+

在比例的掌握上是看得出有練習過，五官也十分端正。木顏色配合幼線是可以使畫面看起來細緻和清楚，可是這幅畫的深淺色編排得太深色了，主角反被前面兩個色彩較為鮮艷的娃娃搶眼。另一方面是要改善木顏色令畫面弄得很髒的情況，這樣對畫面的清楚度影響十分大。



草頭子 比例：C+ 構圖：B 技巧：C+ 上色：C+

《心跳回憶》的兩位女主角館林見晴和藤崎詩織，不過比例方面便掌握得不太好了。可是妳願意去嘗試畫難畫的四肢部份嘛，在構圖上是加了分那。表情方面見晴比詩織掌握得好，如果背景再下多少心機的話便不錯了。



Achika 比例：A- 構圖：B- 技巧：B- 上色：B

電腦畫作品中算是中上的水準，在人物的比例掌握上是可以充分控制到了。不足的地方有三個，只要加以改進便會出色。第一是構圖太空了，不夠豐富。第二是上色方面未完全令光暗自然，令人物看上去有多少的不足。第三是創意，這個可以令作品更吸引。



比例：C+ 構圖：C+ 技巧：C 上色：C

滿天星

畫功可以看出是十分幼嫩的，加上背景不太花心思哦。手部畫得不錯，整體比例也OK。可是在上色的技巧上有多少缺乏，木顏色的基本技巧是順著塗，而且要密和厚才能夠表現出自然的質感。



阿隆

不論是表情、光暗部份、比例和構圖上也是出色的，可是偏偏在上色方面和背景那兒不太考究嘛……而且作畫技巧方面你可以達到「繪形」自然的地步，可是在「繪色」方面便需要更下一城的功夫才有大進境。

比例：B+ 構圖：B- 技巧：B- 上色：B-

投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm（A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPPS收



2001年日本夏季新番組及公演劇場版動畫巡禮













新一年的夏季又快到了，除了是動畫新番組推出的時候，也是各大劇場版於夏季暑假出籠的日子。如果大家也是動畫迷的話便會知道每一年的夏天也是推出劇場版作品的黃金時期，這是因為暑假的關係令青少年人入場觀看動畫的比率會大大提升。上一年推出了的劇場版作品票房也相當不錯，包括《劇場版CARDCAPTOR SAKURA~被封印之咭》、《劇場版POKET MONSTER~超夢夢反擊戰》、《消防員的故事劇場版》、《數碼暴龍大電影》、《我的愛神劇場版》、《名偵探柯南》及《人狼》也是正收旺場之效。不過今年的作品好像還要比上年的更為吸引，而且大部份也是TV及OVA的名作來，不論在質數和故事方面也是有保正的了。今期的ANIME PARADISE除了會介紹今年的劇場版之外，也會為大家介紹一些夏季日本TV動畫新番組作品，這個炎夏可謂不愁苦悶了！

暑期劇場版作品一覽

每一年也會推出一部劇場版作品的必然會是這對兄弟作，當然是《POKET MONSTER》和《數碼暴龍》了。今年也是不會例外的，《劇場版POKET MONSTER SELIFE 超越時空的相遇》是講述擁有超越時間和空間的幻之小精靈SELIFE被火箭軍團追捕的故事，而《東映動畫FEAR》是會推出《數碼暴龍》、《筋肉人II世》、《ONE PIECE》和《小魔女DOREMI》的劇場版作品。還有不可不提當然是結城信輝的《天空之艾斯卡科尼》和宮崎駿的《千與千尋之神隱》，這些也是大師級的高水準映畫來。名作《名偵探柯南劇場版~邁向天國的倒數》已經是城中熱話，今次的故事是和神秘「黑之組織」有莫大關連呢！FANS們絕對是不能錯過。最後十大最有影響力動畫之一的《COWBOY BEBOP》劇場版將會在這個黃金時間於涉谷東急3等等全國LOADSHOW公映，ED和EIN好像是今次的主角（笑），而音樂方面當然會由菅野良子來負責，聽劇中的音樂是一種享受來啊。

夏季新番組預告

在介紹劇場版作品之前先簡單介紹一下新推出的TV動畫吧！在今季的TV動畫方面有由日本漫畫週刊《少年JUMP》連載的作品《通靈王》TV化登場，是講述主角麻倉葉在收伏妖魔的過程中遇上不少通靈者的故事。還有大地丙太郎原作兼任監督的TV新作《BLUE BASKET》，而且更請來了堀江由衣和久川綾來為兩位劇中主角本田透和草摩由希配音。剛過去的5月27日便是另一套新作品《FIGER 19光與翼》正式開始播放的日子來，相比起以上兩個TV動畫作品來說是較為SF的題材。說起SF作品當然是不可不提《星界之戰旗II》了，在7月播放的這套續篇是以16比9的數碼動畫製作，期待的程度不會比其他的作品少耶。





























Toy Raider

TEXT：小悠

e' X-Diver Lorna Endou & LOTUS EUROPA SPECIAL





上一期為大家介紹了コゲどんぼ先生的漫畫作品《ぴたテン》女主角美紗的首辦，是不是高質數的首辦作品來呢？由著名的動漫畫作品首辦化，是近年來常常登場的作品題材來。在這個ACTION FIGURE當道的年代，要上色和自行組合的傳統首辦多也是技巧較高的熟練者專用了。在這一期的Toy Raider我們會介紹同樣是來自動畫OVA作品《e"X-Diver》的首辦組合，這個是藤島康介先生近來創作以賽車為題材的動畫作品。在介紹首辦之前說一點兒這個動畫的東西吧，這個作品雖然是以實車登場作品為題材，但是和《頭文字D》有一點不一樣，比較起鬥車來說《e"X-Diver》著重的地方是講述駕駛技巧。而今次介紹的《e"X-Diver》首辦組合是故事女主角之一的遠藤Lorna和好的愛車LOTUS EUROPA PECIAL。

ロータスヨーロッパスペシャル

LOTUS EUROPA SPECIAL（1972~1975）

這個在故事中登場的Lorna愛車「LOTUS EUROPA」是在日本十分有名的SUPER CAR來。這部車不禁令人聯想起了往年CAR COMIC名作品《THE KID之狼》，當中的主角風吹裕矢為了成為職業賽車手而努力，他所使用的拍檔便是LOTUS EUROPA了。雖然遠藤Lorna使用的也是同類型車種，可是在一些細緻的地方上也有許多不同的地方。從英國生產的LOTUS EUROPA在66~69年有S1、68~71年有S2、而71~75年是有TC這三種類型的，三種類型合計共生產有9230部車。而Lorna之座駕是71年

Lorna Endou
1:12 scratch built
sculpted by BUNMEI

—ロータスヨーロッパ(SP)(1972-1975)—
LOTUS EUROPA SPECIAL

LOTUS EUROPA SPECIAL



打後生產的TC SPECIAL（TC-SP），車架因為是FRP 成型後輕量化，所以總排氣量比較低的同時HANDING時也十分輕巧，過彎時反應快是它的特徵。另一個LOTUS EUROPA顯著特徵是它發出那獨特引擎聲音「LOTUS SOUND」，因為在EUROPA在座位後面是設有引擎ROOM，在駕駛的時候會使駕駛者感到有壓迫感的聲音。車身全長: 4000mm、闊度1635mm、全高: 1080mm、重量: 730kg、引擎: DOHC水冷式四門氣缸引擎、總排氣量: 1558CC、最高出力: 160HP/6500rpm。

一戶寬原型師的 LOTUS EUROPA SPECIAL

原型師也是以LOTUS EUROPA SPECIAL作為模型的藍本進行修改，將首辦的大小化成為1: 12的膠質KID。這也是和人物首辦遠藤Lorna同一比例的模型組合來，車輛全長32cm、高9cm、闊有12cm，由於這個SIZE也是適合向作品加工的規模來，所以在車內的裝置也十分細緻講究。例如車內的設備在劇中是英國車來，所以車輛是右軚，加上在劇中的LOTUS EUROPA SPECIAL 也改變了不少的地方，以至原型師在設計上也下了不少功夫。連車底的Y型車軸架和加速引擎房也造足功課，打開車尾部份的引擎房會看到DOHC水冷式四門氣缸引擎，加上放置在旁邊的電池箱，充分表現出實車的機械感。車尾是放了引擎部份的話車頭的位置又放了什麼呢？答案是冷氣機，在冷氣機的後面是有一塊絨布，這麼細緻的組合是1: 12模型的長處。加上配合了另一個人物首辦的遠藤Lorna，9800日圓的價格可謂合理的了。

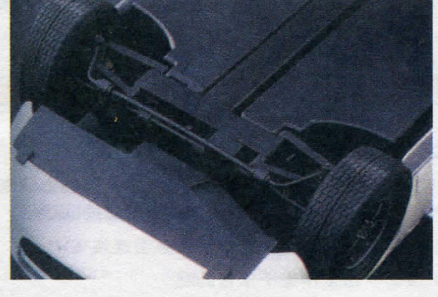


UNMEI 原型師所塑造藤島康介的遠藤Lorna

遠藤Lorna，17歲。職業和理沙一樣是女高中生兼「e"X-Diver」。作為理沙的好朋友，Lorna的性格可謂剛好相反，是一個比較內向的女孩子。看起來是溫婉的樣其實對一切的事物反應也十分敏感，是頭腦轉得很快的類型。對於車有著「是重要的朋友」這個想法，沒有什麼比起手握駄盤時愉快。而人物首辦部份的遠藤Lorna是由BUNMEI 作原型師創造的呢，首辦全高13.5cm，是個在趕赴任務之前帶上手套的姿態。一般的原型師對處理女孩子的全身裙也會有生硬的感覺，可是今次的造型是有表現出「風」的感覺。加上裙顏色密度高，是個不錯的演出作品。















皇后大道東248號。

大家好！這個「GPPS信箱」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問較少，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~GPPS信箱」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPPS的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」，寄信來的話封面請注明「GPPS信箱」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2遊戲的或是我們GPPS的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們是絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信比什麼特別的問題是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中是可以提出的我們會將信件轉交給他的了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

編輯部

TO：GPPS編輯部

大家好，我是第一次寫信來問問題的，希望各位會抽中在下啦！我是貴刊的新讀者來，希望請指教有關PS2的東西。其實在書中或者是專題之中提及過的PS2產品在香港是否有得賣的呢？因為這些東西我十分有興趣啊！而且並不是完全在街中的遊戲商店中看到，有沒有什麼方法可以找到。另一方面，也有一些街機的遊戲問題想大家指教一下。

1）PS2專用LCD MON有沒有得賣呢？

2）PS2本身有沒有自設網上瀏覽器的呢？

3）PS2其實在本地何時會有行貨呢？

4）有行貨之後價格會不會下跌一點呢？

5）PS2在連線上會不會比X-BOX差呢？

6）大家覺得SEGA和NAMCO合作的《Vampire Night》如何呢？

7）《Vampire Night》會不會移殖在PS2嗎？

祝

GPPS新地方新朝氣！

小KY

TO：小KY

你好，新的地址來E-mail又的確是沒有什麼大影響呢，也十分多謝我們有新地方的鼓勵。而且大部份信箱的問題我們也是會回應的，互相指教互相指教！在幾個大型GAME SHOW之後的確推出了不少PS2的周邊設備呢，吸引了一些高要求的玩家來接觸遊戲機以外的產品。另外我們GPPS的專題也會貼緊新消息，為大家網羅更加多的有關情報。

1）有的是有的，其實是不多，大部份的遊戲店舖也是需要訂購才有這些特別的PS2周邊配件出售，而且價格也是相當不非的。

2）是沒有的哦，雖然PS2本身是一個DVD-ROM，但是內在是沒有像微軟IE一般瀏覽器存在。

3）有的，不過是在今年7月左右。

4）會啊！在PS2有行貨推出行貨之後價格下跌到$1700一部左右，不過這些也可能會是30000機來。

5）這個暫時未可以有正式答案呢，因為X-BOX此終未推出的關係，和PS2進行比較似乎是言之過早了，不過PS2的連線效果比想像中好。

6）這個作品絕對是街機射擊遊戲的新興熱門來，加上使用了不少協助玩者的系統，是十分理想的STG。可是只限於某些大遊戲機中心才有得玩，所以在香港未開始HIT起來。

7）會的，而且是會對應NAMCO推出的PS2專用手槍GUNCON 2。

GPPS編輯部

TO：GPPS編集部

各位好呀，我有一些問題想問問各位編輯的，希望大家可以回應一下。

1）GPPS是否已經請了人哦？

2）做遊戲編輯辛苦嗎？

3）可否透露有多少薪水呢？

4）會不會要通宵工作的？

5）遊戲編輯是不會有男女之分吧？

6）會不會負責外勤的呢？

由宇

TO：由宇（豬名川？！）

這些也是有關遊戲編輯的問題呢，是否因為妳想應徵哦？這樣的話便需要寄一封應徵信來才可以確認的，現在回應妳的問題啦！

1）有新的同事加入了，但是應募還是沒有中止。

2）沒有一份工作是不辛苦的吧。

3）人工就……「哈哈哈哈哈~~……」

4）這便要視乎個人的工作進度了啦。

5）沒有的，我們的工作是沒有性別岐視耶。

6）有時候也會出去採訪的，甚至要出國去GAME SHOW。

GPPS編輯部



主持人：謝遜

我問你答

挑戰遊戲大百科之路！

從今期開始，我問你答會來一個大革新。所有題目會改為多項選擇題，而且更會設有一個好像「百萬富翁」般的評分方法，讓大家評估一下自己的實力，或者挑戰成為遊戲界的百科全書！

遊戲評分規則：

所有題目必須順著次序作答，不可跳題。當作答完一題後，如果答案正確的話方可再答下一題，否則停止遊戲，並以該題的評分等級作為閣下的評價級數。整個遊戲總共有十五條題目，限時十分鐘。如果夠鐘的話也當作答錯該題論。而在限時內可以隨便問人、找書刊甚至開機來找答案。(當然，可不要直接翻到下面對答案吧...）如果準備好的話，請你找另一本書或其他物件來遮蓋所有問題及答案，只要將該書慢慢地往下移，便可以逐一看到問題、答案以及對你的評價。準備好了嗎？那麼我們開始囉！

幼稚園級題目：

角色扮演遊戲的英文簡寫是：
a.) SLG　b.) AVG　c.) RPG　d.)EFG
正確答案：c.) RPG

《太空戰士八》主題曲「Eyes On Me」是由以下那一位本港女星主唱？
a.) 鄭秀文　b.) 容祖兒　c.) 陳慧琳　d.) 王菲
正確答案：d.) 王菲

《Dead Or Alive》系列是那一類型的遊戲？
a.) 立體格鬥　b.) 平面格鬥　c.) 射擊　d.) 模擬策略
正確答案：a.) 立體格鬥

小學級題目：

跳舞機《Dance Dance Revolution》是那一家公司的作品？
a.) CAPCOM　b.) KONAMI　c.) TAITO　d.) SEGA
正確答案：b.) KONAMI

《餓狼傳說》中，Andy 是 Terry 的：
a.) 兄長　b.) 弟弟　c.) 結拜兄弟　d.) 父親
正確答案：b.) 弟弟

替《鬼武者》男主角配音的人是：
a.) 平井 治　b.) 小澤 真一　c.) 藍野 秀一　d.) 金城 武
正確答案：d.) 金城 武

中學級題目：

《Bio Hazard》在台灣的譯名是：
a.) 生化危機　b.) 惡靈古堡　c.) 生化戰士　d.) 喪屍出籠
正確答案：b.) 惡靈古堡

《Tomb Raider》系列女主角的名稱是：
a.) Lara　b.) Lora　c.) Lava　d.) Lola
正確答案：a.) Lara

《太空戰士六》的男主角洛古（ロック）的職業是：
a.) 格鬥家　b.) 勇者　c.) 劍士　d.) 盜賊
正確答案：d.) 盜賊

大學級題目：

以下那一個是《心跳回憶》的女角之一？
a.) 都築 こつえ　b.) 美樹原 愛　c.) 藤崎 沙織　d.) 神崎 すみれ
正確答案：b.) 美樹原 愛

《Final Fight》中，被綁架的那一位女孩的名稱是：
a.) Jessica　b.) Eliza　c.) Gloria　d.) May
正確答案：a.) Jessica

「上、上、Select、下、II、Select」是哪一隻 PC Engine 遊戲的秘技？
a.) The ·功夫　b.) PC 原人　c.) 改造町人　d.) 仙魔大戰
正確答案：c.) 改造町人

殿堂級題目：

《惡魔城 X～月下之夜想曲》的男主角名稱是：
a.) Alucard　b.) Alexander　c.) Richter　d.) Richard
正確答案：a.) Alucard

在《美少女夢工場 3～夢見妖精》中，那一個不是父親可以選擇的職業？
a.) 商人　b.) 騎士　c.) 勇者　d.) 風來坊
正確答案：c.) 勇者

PC Engine CD-Rom 遊戲《Fighting Street》是可以使用特殊的秘技簽名，使玩家可以輸入簡單指令便可使出必殺技。那一個簽名是：
a.) STR　b.) .SD　c.) S.T　d.) S.D
正確答案：b.) .SD





TEXT：最下流帝王

秘之卷

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為:

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你!

評價：無雙三段
機種：PlayStation2
傳受者：邪道流師範

BATTLE GEAR2

隱藏車輛和COUSE 出現條件公開

《BATTLE GEAR2》的遊戲特色之一便是以實車作為遊戲的題材，所以今次公開給大家的隱藏車輛之中也是一些TOP CLASS的實車來，而且它們的性能也十分高，玩者必須要通過特殊的跑道才可以得到它們呢！而隱藏的全部COUSE一共有8個，在各級的比賽之中也是第一名的話，更高難度的COUSE便會出現，而各級的COUSE之中是分有三個階段。另一方面，隱藏的車輛在LEVEL 三夥星以上使用 A CLASS 車輛得到第一名才會出現，這是和隱藏 COUSE 不同的地方來。

出現的車輛	對應的COUSE
DC2 INTEGRA TYPE-R TURBO	超弩級 COUSE 順走
TUNED EK9 CIVIC TYPE R	超弩級 COUSE 逆走
TUNRD FC3S SAVANNA RX-7 infinity	上級 COUSE 順走
TUNED FD3S RX-7 Type RS	上級 COUSE 逆走
TUNED CE9A LANCER GSR Evolution III	超上級 COUSE 順走
TUNED CE9A LANCER GSR EVOLUTION IV	超上級 COUSE 逆走
TUNED BNR32 SKYLINE GT-R	超中級 COUSE 順走
TUNED GC8 Inpreza WRX type RA	上級（前）COUSE 順走與逆走
AE86 TRUENO MECHA TUNE	弩級 COUSE 順走
AE86 LEVIN TURBO TUNE	弩級 COUSE 逆走
TUNED SW20 MR2 GT	超中級 COUSE 逆走
AE85 LEVIN SR	超初級 COUSE 順走與逆走
AE85 TRUENO SR	超初級 COUSE 順走與逆走







首都高BATTLE 0

評價：無雙三段
機種：PlayStation2
傳受者：邪道流師範

瘋狂隱藏車輛出現了！

另一個十分受歡迎的賽車模擬遊戲《首都高BATTLE 0》也是PS2的熱門遊戲來，雖然它不是一個以實車作為題材的遊戲，但是那種有如《頭文字D》一般街頭鬥車感覺，在東京都環狀線上飛馳。而今次想介紹給大家的也是一部十分特別的車輛，是一部可以用槍攻擊對手的車輛。這是R30 和R30M 的車頂特有的砲台，在比賽的時候將加速和減速掣一起按便可以開槍，擊中的車輛雖然不會受到破壞，但是會作一定的減速！可是每一發也需要1090CP 的，可是即使沒有CP的情況下也可以開槍呢！在大家和朋友玩對戰的時候不妨一試，對手中槍是十分有趣的哦。可是因為開槍是消費CP的，玩者一定要注意這個地方。





便利的小技小介紹公開！

評價：天地二段
機關：PlayStation2
傳受者：邪道流師範

首都高的特色之一當然是東京的名地點可以重現眼前，和駕駛實名的車在實名的路上飛馳的感覺吧！而可以讓玩者經過的地方有神田橋、霞關、銀座、芝公園、福往、有明、台場、13 號地、大井南、鈴森、中央空港、羽田、大師、汐入、東扇島和大黑，一共16個地方。今次想介紹給大家的是以下的秘技，雖然說不上是什麼有用的秘技，不過大家若已經玩得有點悶的話便用來玩玩吧！

效果	指令
看DEMO 片	在 TITLE 畫面按SELECT 掣
在FREE LINE 選 ASIDE CAR	按著□掣來選COUSE
RIVIAL 賬之中選 ASIDE CAR	按著□掣來選COUSE
通常視點REPLAY	REPLAY 開始時按著△掣
REPLAY 駕駛者視點左右移動	在駕駛者視點時按L1 或R1



立體忍者活劇 天誅2

評價：秘傳卷軸
機種：PlayStation
傳受者：邪道流師範

新忍術空中游泳？！

說起來《天誅2》也有十分多的秘技呢！不過今次的有又多少不一樣，不是自由選關也不是什麼特殊武器出現條件，而是新的忍術！說來也不是個什麼重大的秘技，可是的確又非常有趣便告訴一下大家吧。在遊戲之中的虎之卷Ending 部份，有一個給玩者游泳的水場。玩者在水場邊揮刀，在反動之下玩者會像游泳一般入了地上，不單在地面可以潛行，也可以在超低空的情況下作空中游泳，是否十分有趣呢？可是玩者因為有如在水之中一般，所以是不能作出攻擊的。

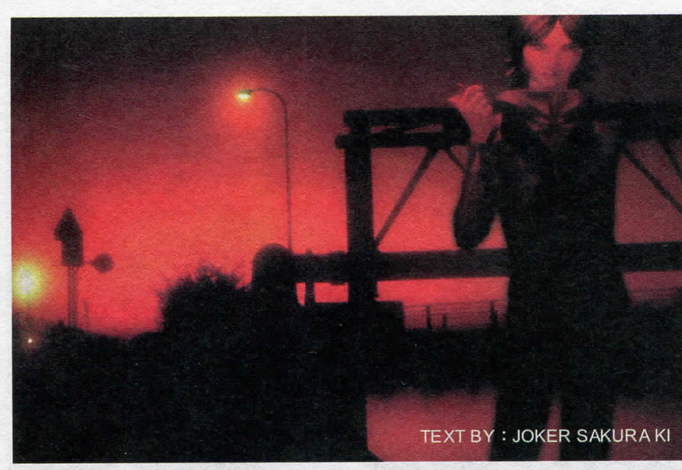












遊戲空想百科

電視遊戲與塔羅牌——PERSONA（上）

前言：如果閣下對於占卜和神秘的事情很感興趣的話，又或者經常留意一些潮流事物，那麼相信閣下一定聽過塔羅牌（TOROT）這名字。不過其實有不少電視遊戲的內容，亦曾經利用了神秘的塔羅牌作題材。好像《PERSONA》和《伝説之OUGA BATTLE》等，都使用了塔羅牌來作神秘的元素。在正式開始討論的時候，筆者先要交代此文絕不是教人如何使用塔羅牌占卜，只是以電視遊戲的角度看看神秘的古老文化。

塔羅牌的簡介



說到塔羅牌的起源有很多不同的說法，有些傳說是中國，有些說是希伯來，也有一些說是來自印度。不過正式興起的時間和地點是十四世紀的意大利，因此亦有人說是意大利流傳的紙牌。不過最多人相信的，是它流傳自埃及的王室，是本專門為法老王占卜的古書。後來埃及被入侵時，為怕此書會流入敵人手中，於是便把書繪畫成咭片由神官帶走，後來展轉流傳到歐洲。因為TOROT的TOR解作道和ROT解作王，是王者之道的意思，所以此說較為被人接受。



全套塔羅牌合共七十八張，當中亦分為二十二張大秘儀和五十六張小秘儀。大秘儀可以獨自進行占卜，小秘儀亦應不同的占卜法而配合大秘儀（當然亦有些只利用小秘儀占卜）。今時今日流行著的撲克牌，亦是由小秘儀再加上大秘儀的0號牌（愚者FOOL）而成，騎士和待從變成JACK，寶劍變成黑桃，聖杯變成紅桃，生命樹變成梅花，五芒星變成方塊。

大　秘　儀

牌號	名稱	鬼神
0	FOOL 愚者	???
1	MAGIGIAN 魔術師	イシス（伊絲斯）
2	PRIESTESS 女教皇	スカアハ（斯卡亞哈）
3	EMPEROR 皇帝	オーディン（奧汀）
4	EMPRESWS 女帝	カーリー（卡莉）
5	HIEROPHANT 法皇	ミスラ（美斯拉）
6	LOVERS 戀人	ヴィヴィアン（維維雅）
7	CHARIOT 戰車	マハーカーラ（瑪哈卡拉）
8	STRENGTH 力量	ヴリトラ（烏利多拉）
9	HERMIT 隱者	キニチ・アハウ（基尼斯・亞哈）
10	FORTUNE 命運之輪	ヴェルザンディ（維撒迪）
11	JUSTICE 正義	ヒューペリオン（希比利安）
12	HANGED MAN 被吊之男	プロメテウス（普羅美迪斯）
13	DEATH 死神	カロン（卡羅）
14	TEMPERANCE 節制	スザク（斯撒古）
15	DEVIL 惡魔	ベルゼブブ（比撒保保）
16	TOWER 塔	ハスター（哈斯達）
17	STAR 星	アステリア（亞斯迪利亞）
18	MOON 月	アルテミス（亞迪美絲）
19	SUN 太陽	アポロ（亞波羅）
20	JUDGEMENT 審判	アールマティ（亞魯瑪迪）
21	WORLD 世界	ウロボロス（普羅保羅斯）

召喚PERSONA的媒體——TOROT



塔羅牌一直以來都給人神秘、準確和高深莫測的感覺，正好與女神異聞錄PERSONA中鬼神氣氛十分配合。在遊戲之中達哉和舞耶等人與惡魔交涉成功，便能取得一些祂們所給的塔羅牌，然後把塔羅牌帶到ベルベットルーム找イゴール進行儀式，這樣便能把PERSONA召喚到塔羅牌之上，把那塔羅牌上的PERSONA附上身，這樣便能使用鬼神般的力量。遊戲中純粹利用了塔羅牌那種神秘的感覺，沒有利用塔羅牌本身的功能——占卜，因此遊戲中塔羅牌所扮演的角色是使用PERSONA必備功具。





鬼神與塔羅牌的關係





在之前牌的簡介中亦提過，塔羅牌中分為大秘儀與小秘儀，《PERSONA》中出現鬼神的種類，便以大秘儀的二十二張牌來作分類。隨著鬼神擁有的性格和能力，按照大秘儀牌義的特性，然後再歸納屬於那種鬼神。當然亦有一些完全與這二十二張塔羅牌無關的敵人，不過這些不被分類的人或鬼神，是絕對不能召喚成PERSONA使用（例如人類、機械武器和噂惡魔等）。當召喚某鬼神作PERSONA的時候，亦要擁有足夠屬於某鬼神種類的塔羅牌，才能成功把某鬼神召喚成PERSONA。









香港



NO.1 FINAL FIGHT ONE
GameBoy Advance／ACT■CAPCOM／4800 日圓



NO.2 激寫BOY 2特種大國日本
PlayStation 2／ACT■IREM SOFTWARE ENGINEERING／5800 日圓



NO.3 惡魔城年代記 惡魔城DRACULA
PlayStation／ACT■KONAMI／5980 日圓

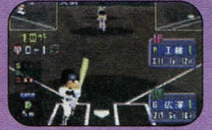
NO.4 4th GRAN TURISMO 3 A-spec
PlayStation 2／SCEI／RAC／6800 日圓

NO.5 5th WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2／KONAMI／SPT／開啟價格

日本



NO.1 GRAN TURISMO 3 A-spec
PlayStation 2／RAC■SCEI／6800 日圓／銷量：141,913



NO.2 WORLD STADIUM 5
PlayStation／SPT■NAMCO／5800 日圓／銷量：54,399



NO.3 Final Fantasy II
WonderSwan Color／RPG■SQUARE／5200 日圓／銷量：44,291

NO.4 SUPER MARIO ADVANCE
Game Boy Advance／任天堂／ACT／4800 日圓／銷量：36,788

NO.5 ONE PIECE~ 夢之路非海盜團誕生~
GameBoy／BANPRESTO／RPG／4500 日圓／銷量：33,135

期待榜。

RANKING << HK AND JAPAN

香港



NO.1 1 58 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 1 21 票
(PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI)



NO.3 87 票
(PS2) Devil May Cry (CAPCOM)

NO.4 (PS2) 蚊[SCEI] 81 票

NO.5 (PS2) 真三國無雙 2 (KOEI) 78 票

日本



NO.1 41 39 票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 1 420 票
(PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI)



NO.3 1 272 票
(PS2) STAR OCEAN 3 (ENIX)

NO.4 (WS) FINAL FANTASY III (SQUARE) 11 31 票

NO.5 (GBA) MARIO KART ADVANCE[任天堂] 1 065 票

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「FAMI 通」6/8~6/15 號

截止日期：6 月15 日

今期獎品

機動戰士 Vol.1~SIDE 7~海報	1 名
鬼武者海報	1 名

GPM PS vol.1 1 期得獎名單

機動戰士 Vol.1~SIDE 7~海報	1 名	杜智峰 Z639XXX(X)
鬼武者海報	1 名	林國章 K052XXX(X)

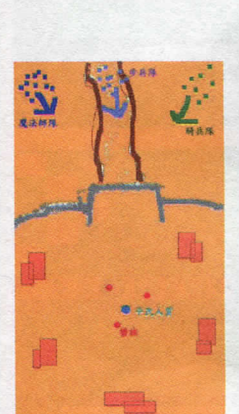


魔洞神龍RPG Les Pearland SaGa

Pearland Tourment









《Pearland Battle 英雄們的戰場》

Test play主持加報告：蠻族王力克
Test play協力：騎士死忠派Jacky
拍照加打雜：懶鬼小藍

模擬戰的內容：
各位是亞迪蘭國的守衛隊隊員。這次任務是解救侵略的日出村莊，和消滅無惡不作的蠻族！

一開始,日出村已經淪陷。房屋和農田也被火燒過,散發出濃烈的焦炭味。一眾騎兵雖然遠離日出村還有一段距離,但是其血腥味和焦炭味也使他們感到拯救人質的任務刻不容緩,萬一遲了一步,可能日出村所有村民也會成為蠻族軍的晚餐...

高機動騎兵隊：貝爾、KOD
防禦力強步兵隊：依柔、華格
遠程攻擊法師隊：憐星

騎士大軍穿過了茂密的叢林,終於抵達了日出村的外圍荒地。騎士們除了看見高架的石牆外,只看到一段段的黑煙,加上令人作嘔的血腥味,令騎士們有感身處人間煉獄。最後得到斥侯的回報,村中只有三個蠻族在留守,也發現了有一名村民被綁在村中,騎士們看見自己的人數眾多,所以便一鼓作氣的向村中推進...

KOD憑著騎兵的機動性,一馬當先的衝進了石門,而步兵和弓箭手則因為人數和指揮混亂,在石門中擠了個一團糟。而蠻族戰士也乘機殺上石門,把二隊步兵斬殺,但是最後也被騎士的數量和弓箭擊斃。

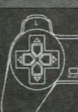
把在日出村的蠻族消滅後,騎士們也不急於拯救人質,而把步兵和弓兵隊慢慢的進入村中,並開出一道空間來讓村民離開。在依柔和華格上前營救村民的同時,貝爾的騎兵隊決定進入村屋搜索,甫一進入,突然有二道閃光在貝爾面前閃過,但是貝爾輕夾馬身,馬身一躍便避開了,原來是蠻族的伏兵--蠻族弓箭手!伏兵眼見事敗,便吹了個口哨,而其他小屋也衝出了一批蠻族弓兵,為數八隊的弓兵隊把騎士們包圍了。步兵隊見勢色不對,便打算退出村莊,但是石門後的荒地突然鑽出了幾條人影,是蠻族突擊部隊。而日出村的上方也出現了一名穿了皮甲,手持巨型弓箭的大漢,他就是蠻族軍的頭目--蠻族神箭手巴巴拉．巴巴拉。而他一聲令下,蠻族弓箭手開始放箭。

不知是神的保佑還是騎兵的實力,蠻族的弓箭無一命中(按:DM也當場呆了,還被人笑作「蠻族亂箭手」^^),而蠻族突擊部隊把附近的二名步兵殺死後便被步兵隊的長矛瘋狂捅插,白色的長矛染滿了蠻族人腥臭的血,蠻族的生命亦伴著他的悶哼聲而告終。

回看騎兵隊,KOD憑著強勁的近攻力便把兩隊弓兵斬殺。而在村中心戰鬥的步兵隊和遠程攻擊法師隊也開始了大混戰,突然左右兩方各閃出一頭狼人,連步兵也來不及反擊便被咬掉頭顱。狼人的速度很高,就連騎兵也不能追上法師李憐星眼見及此,便利用魔法--SURE ARMS,把一名弓箭手的弓箭必中,最後一擊把狼人射殺。而同一時間,一名村民成功逃出日出村...

蠻族軍的主力一個一個地死亡,而騎士隊的斧手也乘勢砍下狼人的頭,登時血花四濺,騎士的盔甲已經佈滿了蠻族兵的血。在騎士快要把頭目斬殺的時候,突然有二名蠻族戰士一左一右把二名村民推出來做人質,而貝爾當機立斷地把左面的蠻族戰士殺了。相反右面的村民被殺了...

不過到最後，頭目也被眾騎兵消滅。



看看眾人的戰後的感想：

貝爾、KOD：到後半部份變化比較少呢~ 可能因為已控制了形勢。
華格：看到了大家的合作精神。
憐星：第一次用魔法，LV1的魔法比較少實用的，最有用還是必中(笑，是SURE ARMS，可令弓箭手一次射擊完全命中。)
依柔：人類國的步兵還真弱^_^;;⋯.行先死先⋯.。
巴魯巴：「這次大家做得非常之好！終於發揮了合作精神！以後亦要好好地幹！」

《Pearland Battle 正式第二回》

被埋藏在戰場的地下，不為人知的古代戰爭片段.....
現在我們運用卡牌戰棋，重現珍珠大陸的大小戰役，從而一步一步豐富魔洞的世界觀。我們歡迎各位在戰役之後，創作各位在戰場上的故事和外傳，出色者可成為魔洞的正式文獻。
現在，各位可以參與其中，化身成當中的勇士智將，發揮戰術與智慧，互相揮軍角力！

TG研究所

主題：Pearland Battle正式第二回 [戰士的路途]
日期：7月7日，星期六
時間：2:30~~5:30[2:45正式開始，逾時不候]
地點：筲箕灣耀東村耀華樓地下，耀東青少年中心
對象：13歲以上青少年
人數：8至10人
費用：每位10元正 (包飲品)
職員：陸SIR
工作人員：小藍，JACKY
報名請直接聯絡小藍電話:91319136 (下午5點之後，找小藍(戴先生))電郵：jeslonblue@sinaman.com
報名請留下真實姓名和電話，以便聯絡。
《Pearland Battle》~~詩人酒場
歡迎各位玩過戰棋之後，來這這裡討論一番。
http://pub40.bravenet.com/forum/show.php? usernum=3413084944

《冒險者之吧》

這裡是一眾冒險者的聚腳地，無論是新手或是經驗老到的朋友，都歡迎光臨暢談~~!!
http://adventure-bar.somewhere.net/或者
http://pub20.bravenet.com/forum/show.asp?usernum=1716061099&cpv=1

《遊擊王》

想看回以前大家的冒險故事嗎？珍珠大陸的奇聞趣事？來這裡吧！
遊擊王內有著珍珠大陸的各種資料設定，收藏以往故事的圖書館，還有一些RPG的參考資料。
clik.to/yokihon或者
http://www.geocities.com/fumiya99/index.htm

電郵：rpgcreation@sinatown.com

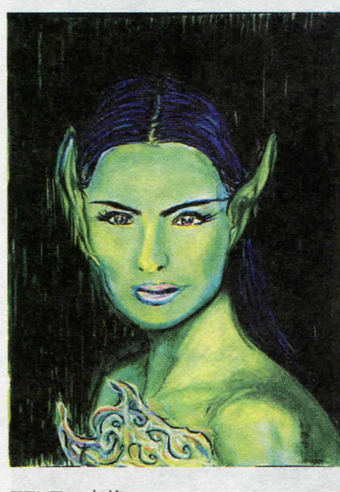


The Pearland Planeswalker











TEXT：小悠

電郵:logos6@speednet.net 香港手提電話:9348 1667

貓崖 - 阿忠創作的一個傳說及地區

位於珍珠大陸上最西面的地方，面向茫茫的幻象海洋及海洋勝利，現時是中之地的一部份

當年，費娜尼羅國的神聖皇帝，發動十萬士兵的「討龍親征」，準備保護其他國家，親征軍不一會就大敗在現時通商城一帶，餘下的一萬士兵及十萬居民四亂逃命。

其中一隊千人的亡命者得貓群的指引逃到珍珠大陸極西方的地方定居，為紀念貓群引路、絕處逢生，該地稱為「貓崖」。

隔世森林 - 班腩創作的傳說及地區

隔世森林，位於費娜尼羅國及中之地兩國之間的大森林，在神之道的鄰近，早年在費娜尼羅國的拓展國家版圖時，雙方的兵隊曾進入森林，希望繞路夾擊敵人的兵隊。

但很奇怪，森林深處似乎居往了智慧的生物，兩國將領收到警告，之後就有兵隊失縱及受到強大神秘力量攻擊。

為了避免不必要的損失，兩國交戰就只在神之道及森林的最邊陲地方，這個森林就成了兩國的緩衝地區。

傳說這裡居住了精靈，事實是否如此就沒有一個活人做證。

金山城 - 金山及日本創作的傳說及地區

金山城是一個矮人的地下要塞城市，在鐵澳以南的金山大山脈的下面，傳說它是一個建在一條金剛石礦床及熔岩河之上巨大要塞城市。

它是武力最強大、財最富多、家族聲譽最高的要塞，它是為各位要塞城市的盟主。具體的位置只有長居地深的矮人才知道，也沒有人類到過這城市。

金山城是連盟的象徵，由矮人王國崩壞的一刻，他們就對銀山城勢不兩立。

龍留島 - 由WING創作的傳說及地區

傳說第三次龍禍中飛龍特意不把此地陸沉的小島。

龍群的戰鬥矮人國土的中央部份擊至陸沉。原留地只餘下一小島，現稱「龍留島」

龍怒海洋 - 班腩創作的傳說及地區

金山城及銀山城中間的海洋

龍群的戰鬥矮人國土的中央部份擊至陸沉。陸沉後發生海嘯，原有部份成為現稱「龍怒海洋」的新海洋

其他名勝：龍留島、龍怒海洋、浮雕山域和浮雕森林

參考文章:《中之地 - 珍珠大陸上 一個由MKII管理的國家。》

中之地 - 珍珠大陸上 一個由MKII管理的國家。

神秘的國度，他們軍事和武藝強勁，人強馬壯。皇帝之下是渡來人及耶魯十二族，各個名門望族大小諸侯正是明爭暗鬥。

名稱：中之地

地理：西方森林及神脊嶺以北，包括學者山一帶，東至隔世森林、西至貓崖

動植物：唯一出產馬及戰馬的國家而馳名

歷史：不詳 - 在第二次龍禍後中之地人就「出現」人種：渡來人及耶魯人

宗教：聖羊教

外交：早年和羊鄉有衝突，現為友好，

經濟：買賣馬匹

領導：皇帝

軍事：大陸上最強的軍事國，以精銳的鐵騎兵而聞名

文化：他們相信聖羊教同時也信奉祖先及偉人

傳說：他們曾征服彩虹大陸

忌諱：對祖先不敬

中之地位置珍珠大陸西北端，西北端沿海而東至玻璃沙漠,南面與羊鄉接壤。中之地世居為取魯人及少數的渡來人。乃與羊鄉及費娜尼羅的相若的大國 中之地立國於龍禍前的三百年，之前為費娜尼羅人征服，後耶魯人起義,經歷 五十一年「峰火台戰爭」推番了費娜尼羅的統治，耶魯本屬珍珠大陸上的蠻族，後受費娜尼羅文化薰荼，而從獸獵及原始耕作 而進入農業時代。故現在雖貴為珍珠大陸的軍力強國，其戰爭文化進步到了兵農分家的程度，然而文化程度卻遠低於羊鄉及費娜尼羅。

中之地的人種 中之地主要為三個種族。分別是90%耶魯人、7%渡來人及歸化的1-2%費娜尼羅人。外加西方森林裏的精靈及怪物們，耶魯人遍居中之地。尚武，輕視魔法者。統治諸侯們較短視，使國家陷入了過度畜牧的狀態，但亦因此而能夠在短短百年內成為珍珠大陸的強國。

渡來人大多居於沿海地帶，也分兩種。一為「藩渡來人」一為「庶渡來人」

藩族是世襲於中之地,即龍禍前就來到的一眾移民，在中之地已有數代的歷史，「庶」則是近代到達的移民.只能從名字裏分辨。凡藩族的名字後面，總有一個耶魯人風格的別號的。如梅菲·衛·所羅門，別字不怠，故耶魯人多稱他為「不怠先生」

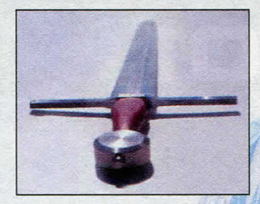
渡來人大多對政治不關心，卻是知識及技術傳播者和商人。

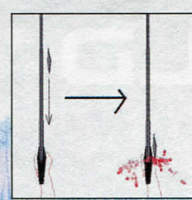
費娜尼羅人：屬人種中的少數，祖先為烽火台戰爭時耶魯陣型的費娜尼羅仕族，也是中之地外交的負責人，某層面說也是唯一仍信奉四神的貴族。

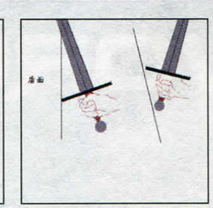


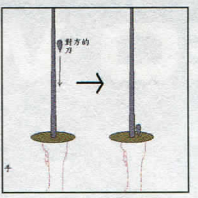
Fantasy RPG大百科

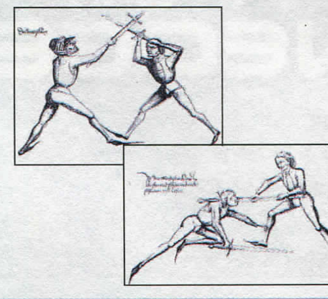












TEXT：Lancelot

今次打算和大家談談劍的護手。相信大家都是game迷，也應該看過日本的漫畫，知道歐洲戰劍的護手基本上是一條橫放的金屬條，而日本刀的護手則是一塊橫放的金屬面。兩者雖同為護手，但其型態卻大相徑庭，用處也不一樣。

首先，所謂的護手，在歐洲主要簡單地稱作handguard、crossguard或單單的guard。日本刀的則稱為Tsuba。兩者共同的用途都不是用來擋隔對方的刀劍。

不同的地方則是，日本刀的tsuba

主要是用來防止用者的手因著不同原因，濕滑起來而滑到刀刃上去。偶爾也可以防止對方的刀，沿著自己的刀身斬下去而被斬中自己的手指。當然，最好還是別讓對方的刀碰到自己的刀喇！倚靠護手來保護自己並不是很安全的。

歐洲中古戰劍方面，那一條橫鋼條根本就完全不能擋劍的。要是人家的劍沿著自己的劍斬下來，那條窄窄的護手也不能保護你的手指。那麼它是有什麼用的呢？在歐洲的歷史中，很早便出現盾的情況。事實上，直到十四世紀之前，裝甲還未完善至刀槍不入的地步之時，盾還是非常常見的。劍上邊這條又長又窄的護手，就是用來防止用者揮劍之時，拳頭直接打在別人的盾上而受傷的了。

另外，有些技術高超的歐洲劍客，也會用這個護手來做一些binding的動作，即在雙方擊劍之後，用護手卡住對方的劍刃，再將其帶開，使自己有機會作致命的攻擊。更甚者，在一些史料中，可見劍客拿倒轉劍來握，雙手拿著劍刃，以護手來攻擊對方頸部。至於這種攻擊的可行性有幾多，我想也無從考證了。

Chan Ying Chih Lancelot
I love my grandpa.

Nightstalkers --- My multimedia project
http://www.glink.net.hk/~lancelot/nightstalkers.htm

My Music
http://www.mp3.com/CHANLancelot/

Homepage
http://www.glink.net.hk/~lancelot

ICQ UIN: 844351

Pearland Battle~~戰術教室













TEXT：小藍

利雲：「對不起各位了，因為在下的懶散已令教程進度減慢，實在深感抱歉。為了補償在下的過失，在下只有全力以赴。」

指令:

每個生物在一次行動中，可選擇以下其中一項行動:

A/ 移動

遊戲碟以圖片的頭尾返覆動作去移動，如圖A

部隊的"移動速度"就是它們可以最多進行頭尾返覆的次數。

移動規則

「被自己同伴阻礙前路，這是一件非常失禮的事情，請盡量避免。」

當移動其間部隊接觸到己方的部隊，便必須停止。而其間接觸到敵方的部隊，亦必須停止，而此舉視之為"攻擊"。如有任何部隊疊在其它部隊之上被疊著的部隊視為在"被困狀態"(pinned)不可進行任何活動。

飛行部隊 (flying type)

「飛行部隊只有在天上才會強大呢~~」

有飛行標記的部隊是指可以在場上飛行，可以飛越己方或敵方部隊及地形，無須停止移動。但遇到敵方飛行部隊時，亦必須停止及即時作出攻擊。

當飛行部隊未活動或已作出移動，其它部隊都視其為地面部隊，可以對它作出攻擊。

B/ 使用特別能力(SA)

「每種兵種都有不同的擅長的部份，必須好好確認清楚。」

A:Activate:活動
UA:Unactivate:未曾活動
M:Movement:移動
AT:Attack: 攻擊
D:Defense: 防守
T:Toughness: 堅韌度

玩家可以使用在部隊上的特別能力指示。

C/ 施放魔法

「這是魔法師在戰場上的價值，是唯一亦是最重要。」

只有魔法師(Spellcaster) 才可以使用魔法咒語，每一個魔法師可以在活動階段中施放一個咒語。當魔法師施放咒語後，便視作已"活動"，必須放上"活動標記"。而"魔法"亦已被使用，需要從"魔法書Spellbook"當中抽出，不可再次使用。 各玩家只有一本"魔法書"， 同一玩家各個魔法師都是共用一本"魔法書"。

魔法咒語資料:

名稱: 可以從魔法資料中查看各個不同咒語的功用。

等級：魔法師及咒語都分三級。一級魔法師只能施放一級咒語,而二級魔師可以施放一級或二級的咒語, 如此類推。

使用分數: 魔法中的分數須要加進全軍隊的總分中。



HYPER NEOGEO WORLD '01

SNK將預定於2001年7月底舉行的香港漫畫節，舉行「"真"・拳皇大會2001～挑戰極限～」，並會展出改為7月推出的街機新作《戰國傳承3》，及可能會實地展出那套由SNK製作，香港非常暢銷的NGPC的CARD GAME大作！？請各位千萬不要錯過及多多支持。

另外，在《CO-CO》週刊上連載長達3年之久的《拳皇R-2》，將會在6月10日出版的第13期的「'97 KOF R-1篇」中閉幕，請各位多多捧場！！

HELLO!各位GAMEPLAYERS PS的讀者們，讓大家久候了！

今次所介紹的是，對！就是那由前侍組所再組成而製作中的WINDOWS版的《NAKORURU》了!

現在，由「有限公司INTER-LETS」的「NAKORURU制作委員會」所籌劃及開發，將於7月6日於日本國內發售預定。

該公司已在先前，為這遊戲建



下了專用的網站「http://www.inter-lets.org/nakoruru/」，歡迎有興趣的朋友往那網觀覽。

今次《NAKORURU～從那人來的禮物～》是SNK的名作格鬥遊戲「侍魂」的人氣角色"NAKORURU"為主角的歷險遊戲。

故事是在侍魂(第一代)與真侍魂(第二代)之間，玩者是將成為與可能已預知了自己的命運(死)的NAKORURU一起生活，體驗NAKORURU及RIMURURU的日常生活的感人故事。

這個遊戲是自侍魂系列以來絕小提及的，表現出作為一個少女的NAKORURU與村民，對自然的愛，賛人熱淚的故事。

聲優(配音)當然是起用原班人馬的生駒 治美(NAKORURU)及神谷KEIKO(RIMURURU)，而製作人員也了集合了大多數將「侍魂」帶來這世界的原班人馬，可謂最能將原作



的感覺再現出來。同時因為已預定了充滿魅力的新角色登場，所以更加不能錯過了！

除了遊戲以外，動畫OVA化，漫畫化，手辦模型化也將預計順序展開。

在上方介紹的專用網站是，現時只是以日本語介紹GUEST及開發人員的聲音，及進行收集FANS的意見(其實我也在早前亂入到開發人員的日記中，如果有興趣的讀者不妨CHECK一下吧！)

另外，不只是日本國內，因"NAKORURU制作委員會"也在募集全世界的NAKORURU的FANS及侍魂FANS的意見・感想・希望之中，所以請各位陸續SEND E-MAIL給他們啦！E-MAIL是nakoruru@inter-lets.org

雖然，現在《NAKORURU～從那人來的禮物～》只是預定在日本發售，但是若果有海外的FANS及註冊公司的聲音下，海外中文版也會考慮發行。若有興趣的話不妨聯絡「有限公司INTER-LETS」。





緊急發表！！

"真"拳皇大會2001～挑戰極限～

(THE KING OF FIGHTERS FINAL BATTLE 2001)

全港唯一的SNK的公式拳皇大賽，今年將會同時挑戰你對SNK的K.O.F. 99'及2000的熟悉度的極限！選擇角色是以"RANDOM"制對戰！！

成人組預賽(預定內容)：

時間：7月上旬，7月中旬
地點：尖沙咀加連威老道金星遊戲機中心
使用軟件：KOF 2000 (業務用29")
注意項目：只許16歲以上人仕參加

準決賽：(預定內容)：

時間: 7月28日5:00PM
地點: 香港漫畫節
使用軟件: KOF 99 (版本未定)及KOF 2000 (NEOGEO版)

比賽內容細則，請參閱SNK正式授權，GOLDEN SPEED出版的拳皇'99 EVOLUTION漫畫誌

全港最強KOF的鬥士們的灼熱之戰即將在今年7月大爆發了！！

緊急通告!!!

訪問SEIUCHI組長及44(角色設定員)?!

對！筆者將會冒死採訪那"NAKORURU制作委員會"(即，前侍組組長)的SEIUCHI組長殿下！(如果激怒他的話，可能會被斬呀?!)。

各人對侍魂的思憶，對NAKORURU的思憶，還有訴說在製作中的《NAKORURU～從那人來的禮物～》的愉快的事，辛勞的事，忿怒的事，悲傷的事等等(可能吧？！)……

訪問內容即公開，各位侍魂&NAKORURU的FANS千萬不要錯過了！

*「NAKORURU～從那人來的禮物～」是得到SNK CORPORATION授權，有限公司INTER-LETS籌劃・製作，SYARURAKU株式會社販賣的商品。

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

6月發售預定

7日	實況POWERFUL棒球2001	KONAMI	5980日圓	SPT
	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	5980日圓	SLG
	上海～昇龍降臨～	TAITO	2800日圓	TAB
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.21 THE 棒球 職業棒球實名版	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★BEST PRICE L之季節	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	★BEST PRICE BRAND X BRAND 合成RPG	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
	★BEST PRICE LIGHT FANTASY外傳	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
14日	■SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	■夜想曲2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	AFLEID GEAR ANOTHER	OFFICE CREATE	5800日圓(預定)	SLG
	BACK GAMMON(廉價版)	ALTRON	2800日圓	TAB
	★我的暑假(THE BEST)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	AVG
21日	■Superlite 1500 SERIES FEATURING	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	ONE PIECE MANSION	CAPCOM	5800日圓	PUZ
	京都舞妓物語	VISIT	5800日圓	SLG
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2001(暫稱)	KONAMI	5980日圓	SPT
	★宇宙戰艦大和號 遙遠之星 BANDAI THE BEST	BANDAI	2800日圓	SLG
	★機動戰士Z GUNDAM BANDAI THE BEST	BANDAI	2800日圓	ACT
28日	私立鳳凰學園2年純情組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	KID MIX SELECTION	KID	6800日圓	TAB
	松本零士999~story of Galaxy Express~	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES 改訂版 MARK矢崎監修 四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES 改訂版 MARK矢崎監修 西洋占星術	SUCCESS	1500日圓	ETC

7月發售預定

5日	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.64 THE KICKBOXING	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.65 THE GOLF	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	★SIMPLE 1500 SERIES VOL.66 THE回轉	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
12日	■WOODY WOOD PECKER之GO! GO! RACING	KONAMI	5980日圓(預定)	RAC
	日本相撲協會公認 日本大相撲(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	SPT
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	SUPER PRICE SERIES「牌牌」	SELEN	950日圓	PUZ
	SUPER PRICE SERIES「BILLIARD 」	SELEN	950日圓	SPT
	SUPER PRICE SERIES「麻雀」	SELEN	950日圓	TAB
	★SIMPLE 1500實用SERIES VOL.08 在一小時內學會股票投資	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★SIMPLE 1500 實用 SEEIES VOL.09 自我風格的香薰療法	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	★COLORFUL LOGIC 3	ARTRON	2800日圓	PUZ
	★四川風激辛麻雀(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	TAB
	★BURGER BURGER(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	SLG
	★MARIA 2～受胎告知之謎～(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
19日	■NANIWA金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800日圓	TAB
26日	CHIKI CHIKI MACHINE 猛RACE	INFOGRAMES HUDSON	4800日圓	RAC
	★SUPERLITE 1500 SERIES ～安藤滿之亞空間殺法～	SUCCESS	1500日圓	TAB
7月	■ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800日圓	TAB
	實戰PACHINKO必勝法！	SAMMY	3800日圓(預定)	SLG
	元祖！動物占卜+戀愛占卜PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
	SPIKE LIBRARY #005 TWILLIGHT SYMPTOM ~再會~	SPIKE	2800日圓	AVG
	戀愛預報	PRINCESS SOFT	6800日圓	不詳
	★稻川淳二 真夜中之TAXI(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG

8月發售預定

2日	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日圓	RPG
9日	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	★妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日圓	不詳
	★PACHISLOT帝王～BUNNY SP～	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
31日	■PACHISLOT帝王MAKER推獎MANUAL 5(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
8月	★不倦之時間(廉價版)	VISIT	1980日圓	不詳
	★中年人之時間～小姐，去釣魚吧～	VISIT	1500日圓	SPT
	★中年人之時間～小姐，來用花札決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	★中年人之時間～小姐，來用麻雀決勝負吧～	VISIT	1500日圓	TAB
	★在溫暖之中	PRINCESS SOFT	6800日圓	AVG
	★PACHINKO帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	★SPIKE LIBRARY #006裡技麻雀～這便是天和？！～	SPIKE	2000日圓	TAB
	★首領蜂(廉價版)	FOUR WINS	2000日圓	STG

9月發售預定

6日	■EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	價格未定	AVG
13日	桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	價格未定	ETC
27日	■MEMORIES OFF 2ND	KID	價格未定	AVG
9月	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG

2001年發售預定

夏	KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	
ETC				
	蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4300日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	
AVG				
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800日圓(預定)	SLG
	MARTIAL BEAT(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	不詳
	★FROM TV ANIMATION ONE PIECE 飛上天空吧海賊團！	BANDAI	價格未定	不詳
秋	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	★FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
2001年	■VIRTUAL飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	不詳
	★MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG

發售日未定

	■攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
	挑戰女流雀士2	CULTURE BRAIN	1380日圓	TAB
	真・女神轉生II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	★ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT

PlayStation 2

6月發售預定

7日	魔劍 爻	ATLUS	6800日圓	AVG
	魔劍 爻(初回限定版)	ATLUS	6800日圓	AVG
	必殺PACHISLOT STATION V炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800日圓	SLG
14日	北方謙三 三國志	MEDIA FACTORY	7800日圓	SLG
21日	蚊	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	EVERGRACE 2	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	勝負師傳說 哲也	ATHENA	5800日圓	TAB
	TIGER WOODS PGA TOUR 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士3～	GUST	6800日圓(預定)	SLG
28日	■CITY CRISIS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
	■F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800日圓	RAC
	■MAGICAL SPORTS Hard Hitter	魔法	5800日圓	SPT
	三洋PACHINKO PARADISE 6	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800日圓	SLG
	ANIME英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800日圓	ETC
	ANIME英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800日圓	ETC
	GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800日圓	SPT
	REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	SHADOW HEART	ARUZE	6800日圓(預定)	AVG
	RC REVENGE Pro	ACCLAIM JAPAN	2800日圓	RAC
6月	GUITAR MAN	KOEI	5800日圓	SLG
	機甲兵團J-PHOENIX	TAKARA	6800日圓	ACT

7月發售預定

5日	■MISSING BLUE	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	■ZEONIC FRONT機動戰士GUNDAM 0079	BANDAI	6800日圓(預定)	SLG
	■YANYA KABAJISUTA～featuring Gawoo~	KOEI	6800日圓	ACT
	■鐵1～電車BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5980日圓	RAC
	■PIPOSARU 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	牧場物語3～將心燃點起來～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SLG
	DREAM AUDITION 3	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	6800日圓(預定)	ETC
	★MISSING BLUE初回限定版	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
19日	實況POWERFUL職業棒球 8	KONAMI	6980日圓	SPT
	FINAL FANTASY X	SQUARE	8800日圓	RPG
	本格的PACHINKO實機攻略SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN永久保存版	UNBLANCE	5800日圓	SLG
26日	■大家的GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	實況WORLD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	6980日圓	SPT
	TAMTAM PARADISE(暫稱)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800日圓	
ETC				
7月	■GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	5800日圓	ACT
	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800日圓	RAC
	■GROWLANCER II	ATLUS	價格未定	SRPG
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	★GROWLANCER II限定DELUXE PACK	ATLUS	價格未定	SRPG

8月發售預定

2日	■光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800日圓	SPT
	■GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800日圓	SLG
	■GENERATION OF CHAOS(限定版)	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
9日	■筋肉番付MUSCLE WARS 21(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
23日	■Devil May Cry	CAPCOM	價格未定	AVG
上旬	★HOUSE BREAKER	KOEI	6800日圓	SLG
8月	■目標！名門棒球部2	DAZ	6800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT

9月發售預定

6日	■D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800日圓	AVG
9月	■Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	★宇宙人是什～麼？	TAITO	價格未定	ETC

10月發售預定

10月	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG

12月發售預定

	■XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG

2001年發售預定

夏	■PARAPPA RAPPER 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	THE FEAR	ENIX	7800日圓	AVG
	玉繭物語2～毀滅之蟲～(暫稱)	元氣	6800日圓	RPG
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800日圓	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	價格未定	STG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	A列車2001追加車輛DISC(暫稱)	ARTDINK	2800日圓(預定)	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB

	TORO與假日(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	EVERBLUE(暫稱)	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	FLYING CIRCUS(暫稱)	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	山手線205系(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★REAL ROBOT REGIMENT	BANPRESTO	6800日圓(預定)	ACT
秋	■真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	SILENT HILL 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	TIME CRISIS 2	NAMCO	價格未定	STG
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	★KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	★JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
2001年	THE音樂指揮家ZWEI	GLOBAL A ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	未定
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	LEGAIA 2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

2002年發售預定

	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	A列車2002(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	THE SPLIZER(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳

2003年發售預定

	A列車2003(暫稱)	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	■職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	KING OF COLOSSEUM	SPIKE	價格未定	SPT
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	價格未定	SLG
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800日圓	SLG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖響機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	心跳回憶3(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	侍(暫稱)	SPIKE	價格未定	不詳
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	WILD ARMS AVANCED 3rd	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	★STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	★TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	★LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳

Dreamcast

6月發售預定

6日	ELDORADO GATE 第5卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
7日	■PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	SEGA	4800日圓	RPG
	CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800日圓	ETC
14日	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800日圓	FIG
	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800日圓	STG
21日	■歡迎來到PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200日圓	AVG
	MISS・MOONLIGHT	加賀TEC	6800日圓	AVG
23日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	5800日圓	ACT
	★SONIC ADVENTURE 2 BIRTHDAY PACK	SEGA	5800日圓	ACT
28日	■GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800日圓	SLG
	■機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墮落之地……特別版(BANDAI THE BEST)	BANDAI	2800日圓	ACT
	對戰NET GIMMIC CAPCOM&彩京ALL STARS	CAPCOM	5800日圓	TAB
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800日圓	TAB
6月	GAIA MASTER決戰！世紀王傳說	CAPCOM	5800日圓	TAB

7月發售預定

5日	★US SHENMUE	CRI	3000日圓	AVG
12日	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	6800日圓	TAB
	HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	5800日圓	ACT
19日	■PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800日圓	SLG
	■OUTTRIGGER	SEGA	5800日圓	STG
26日	■COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	■COMIC PARTY限定版	AQUA PLUS	7800日圓	AVG
	■瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG
	■火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	6800日圓(預定)	AVG
	■PACHISLOT帝王DREAM SLOT 1	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	★秘密～有唯的夏天～	STARFISH	5800日圓	AVG
7月	■夢之翼～Fate of Heart～	KID	6800日圓(預定)	AVG
	■RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	超級機械人大戰α for Dreamcast	BANPRESTO	7800日圓	SLG
	SUPER PUZZLE FIGHTER II X for Matching Serveice	CAPCOM	3800日圓	PUZ

8月發售預定

8日	ELDORADO GATE 第6卷	CAPCOM	2800日圓	RPG
	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

9月發售預定

27日	■Memories Off 2nd	KID	價格未定	AVG
中旬	PACHISLOT帝王DREAM SLOT 2(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

10月發售預定

10日	ELDORADO GATE 第7卷	CAPCOM	2800日圓	RPG

2001年發售預定

夏	■AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800日圓(預定)	SLG
	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬2(暫稱)	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	SUPER RUNABOUT～SAN FRANCISCO EDTION	CLIMAX	價格未定	RAC
	COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	ACT
秋	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	AERO DANCING I FAN DISC(暫稱)	CRI	價格未定	SLG
	★天玉-1st Sunnyside-	KID	價格未定	AVG
2001年	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	莎木II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★PRISM HEART(暫稱)	KID	價格未定	AVG

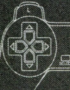
發售日未定

	■機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日圓	SPT
	FLAG LANSTEL(暫稱)	TAKUYO	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON新帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	K-Project(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	價格未定	FIG

XBOX

2001年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT



今冬發售預定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	AIR FORCE DELTA II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA GT最新作	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	不詳
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	ESN winter X Games snowboarding2002（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT HILL 2 Xbox Version（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	實況WOLRD SOCCER 2001（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	★幻魔鬼武者（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	★DINO CRISIS 3（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	★BRAIN BOX（暫稱）	CAPCOM	價格未定	SLG

Nintendo 64

7 月發售預定

27日	DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800日圓	SLG

發售日未定

	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	價格未定	RAC
	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

2001 年

秋	★SUPER MONKEY BALL（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT

2002 年

春	★VIRTUA STRIKER 3 VER.2002（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	UNIVERAL STUDIO JAPAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
	BATMAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
	★PHANTASY STAR ONLINE（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	★大亂鬥SMASH BROTHER DX（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Game Boy

6 月發售預定

1日	名偵探柯南 被咀咒的航路	BANPRESTO	4500日圓	AVG
15日	■ZOIDS～白銀之獸機神LAIGA ZERO～	TOMY	4500日圓	RPG
	元祖！動物占卜GB+戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300日圓	ETC
20日	SNOOPY TENNIS	INFOGRAMES HUDSON	3900日圓	SPT
28日	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	5800日圓	RPG
29日	■GAIA MASTER DUEL CARD ATTACKERS	CAPCOM	4300日圓	ETC
	好朋友COOKING SERIES 3 快樂的便當	MTO	4200日圓（預定）	不詳
6月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓	SLG

7 月發售預定

12日	■用NET來GET MINI GAME@100	KONAMI	5800日圓	ETC
13日	■DATA NAVI 職業棒球 2	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
19日	去釣魚吧！	ASCII	4500日圓（預定）	SPT
20日	麥當勞物語	TDK CORE	4500日圓（預定）	SLG
	宇宙人田中太郎RPG工作室GB2	ENTERBRAIN	5200日圓	ETC
26日	超GALS！壽蘭	KONAMI	4800日圓	不詳
27日	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500日圓（預定）	AVG
	真・女神轉生TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200日圓	TAB
	★水木茂之新・妖怪傳	PRIME SYSTEM	4800日圓	ETC
中旬	昆蟲博士3	J・WING	4980日圓（預定）	SLG
7月	不思議之迷宮 風來的斯寧GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	★爆轉SHOOT BAYBLADE	BROCCOLI	價格未定	不詳

8 月發售預定

10日	火車頭THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳
	★假的PUZZLE啊	PRIME SYSTEM	4800日圓	不詳

9 月發售預定

上旬	★GAMEBOY WARS 3	HUDSON	3800日圓（預定）	SLG

10 月發售預定

	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓（預定）	ETC

2001 年發售預定

夏	■櫻桃小丸子（暫稱）	EPOCH社	4300日圓	不詳
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4300日圓	SPT
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	價格未定	ACT
	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
2001年	■金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion！	SPIKE	4300日圓	RAC
	★真・女神轉生DEVIL CHILDREN 白之書	ATLUS	價格未定	RPG

發售日未定

	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980日圓	ACT
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓（預定）	RAC
	DERBY STALLION牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE猛RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500日圓	ACT
	傳說之STARFEE（暫稱）	任天堂	3800日圓	ACT

Game Boy Advance

6 月發售預定

21日	TACTICS ORGE外傳The Knight of Lodies	任天堂	4800日圓	SRPG
28日	TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5200日圓（預定）	STG
29日	■優駿RHAPSODY	CAPCOM	4800日圓	ARPG
	CHORO Q ADVANCE	TAKARA	4800日圓	RAC

7 月發售預定

5日	遊戲王DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1	KONAMI	5800日圓	TAB
6日	BREATH OF FIRE～龍之戰士～	CAPCOM	5800日圓	RPG
12日	■麻雀刑事	HUDSON	5200日圓	TAB
	■MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	■森田將棋ADVANCE	HUDSON	5800日圓	TAB
13日	■EX MONOPOLY	TAKARA	5800日圓（預定）	TAB
	STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	價格未定	FIG
	大家之飼養SERIES 1 我的盔甲蟲（暫稱）	M・T・O	5200日圓（預定）	SLG
14日	MARIO CART ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800日圓	RAC
19日	風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300日圓	ACT
26日	■MOBILE職業棒球～監督之采配～	KONAMI	5800日圓	SPT
	JGTO公認GOLF MASTER MOBILE~JAPAN GOLF TOUR GAME~	KONAMI	5800日圓	SPT
	筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800日圓	SPT
	STA-COMI	KONAMI	5800日圓	SLG
下旬	■ZERO TOURS	MEDIA RING	5480日圓	RPG
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	4800日圓	SPT
	極~麻雀DELUXE~未來戰士21	ATHENA	4980日圓	TAB
7月	黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

8 月發售預定

3日	■DOKAPON Q MONSTER HUNTER～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	RPG
30日	■JURASSIC PARK III~去看恐龍~	KONAMI	5800日圓	不詳
	■JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	KONAMI	5800日圓	不詳
8月	PHALANX（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

9 月發售預定

9月	GAMEBOY MUSIC（暫稱）	任天堂	6800日圓	SLG
	KID CROWN之CRAZY CHESS（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

10 月發售預定

10月	機械化軍隊（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	MEDAROT ADVANCE盔甲蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲VERSION	IMAGINEER	價格未定	SRPG
	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
2001年	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO ADVANCE 2（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	★DIGI COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC

2002 年發售預定

2月	WOODY WOOD BECKER（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
發售日未定				
	FIRE EMBLEM暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	DIADROID大作戰（暫稱）	EPOCH社	價格未定	不詳

Neo-Geo Pocket

2001 年發售預定

夏	■ARUZE王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	SNK VS CAPCOM激突！！CARD FIGHTERS 2（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET第9彈（暫稱）	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

6 月發售預定

7日	■幻想魔傳最遊記Retribution～有陽光照耀之地～	創映新社	4500日圓	TAB
14日	■KURU PARA	TOM CREATE	3200日圓	PUZ
	■SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980日圓	SLG
21日	ULTRAMAN光之國之使者	BANDAI	4980日圓	ACT
28日	東風莊（暫稱）	BANDAI	4500日圓	TAB

7 月發售預定

5日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700日圓	SRPG
26日	LAST ALIVE	BANDAI	4800日圓	AVG
上旬	DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980日圓	RPG

8 月發售預定

8月	機動戰士GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980日圓	SLG

9 月發售預定

9月	★GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	價格未定	FIG

2001 年發售預定

夏	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
	INSECT BREEDER（暫稱）	BANDAI	4500日圓	SLG
	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	價格未定	SLG
秋	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS（暫稱）	BANDAI	3980日圓	RPG
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION（暫稱）	BANDAI	價格未定	不詳

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG



WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1

中了混亂和催眠魔法的時雨話：

◆今期的情況只能用「混亂」兩個字來形容

◆因為要搬寫字樓的關係，導致做稿的時間劇減，實在辛苦了同事們……

◆而且由於本刊還有許多計劃在「水面下進行」，筆者完全感受到什麼叫「分身不暇」。

◆再加上劇烈的睡意侵襲……今期編者話就此作罷（咕……咕……）

2

變成搬運工人的SAKURA KI

◆公司搬寫字樓了，原來自己在公司隱藏了很多廢物 #︿#

◆公司的舊書PACK箱時，就好像做健身一樣，做到身水身汗 T_T

◆公司的情況十分混亂，無左很多工作時間，原本可以很快做完的稿件也要延誤 T︿T

◆要趕住交稿啦，就此收口先啦...886

3

看了今期「西部大開發」的小悠

◆看了GPX的「西部大開發」後感覺到西部是一個神奇的地方。

◆位子少了「好很」多，一個後波即中小吉個屁股！（吉按：小心呀！）

◆在40樓的天千空之下看到GPPS的「黃昏」……

◆GPPS有新的異性出現！「燕燕爾勿悲，爾當反自思，思爾為初日，高飛背母時，當時父母念，今日爾應知！」

◆發覺等電梯是可以睡著也未有，當入到電梯時也是睡著也未到！

◆新的PC，新的MON，太大啦！我的位子可其小呢？

◆買了四大熾天使之一的米迦勒，放了在桌頭，不錯不錯。

◆西部是一個經濟常出現「山崩」的地方，小心小心……

◆MAGIC出了新了SET，打算唔買……都唔得！

◆新同事的NASH原來又是MAGIC怪，死啦今次……

◆今期竟然要老子遲出稿，真是有點兒不對勁耶。

4

苦苦的MARKS

今期可謂辛苦了，因為遇上了GamePlayers基地大搬遷的日子，連續多日處理公司的物品，已令筆者身心有點疲累，再加上少多日的工作天，只好用多一點私人的時間了。今期突然迷上了金庸先生的武俠小說，因為一直以來筆者都不喜歡看小說，而只看電視，當看過小說後頓時覺得十分精彩，所以正看著現在電視頻難重拍「天龍八部」。另外，筆者正期待在美國票榜不俗的《Spy Kids「非常小特務」》，想看看一對小姐弟如何變身特務拯救父母。

5

重生的小寶寶 1WU

生物 - 傳奇編輯

B：重生重生的小寶寶
R：重生的小寶寶獲得敏捷，在下一個重置階段不能重置
U：躍離，在下一個回合持續躍離

「點解係藍色？你估下囉！點解係白色？我善良可愛丫嘛！」~ 小寶寶

2/2

Nash, the Rebornt 1WU

Creature - Legend Editor

B: Regenarate Small bobo, the Reborn
R: Small bobo, the Reborn gains haste, and cannot untap in the next untap phase
U: Phase out, and keep phasing out in the next turn

"Why I'm blue? You can guess it! And why I'm white? Because I'm kind and lovely!!" ~ Nash

2/2

6

◎GPPS多了一隻鳥◎

●終於都知編輯的厲害了！＞_＜b

●我是今次最新來的小小小小小編輯——RORO鳥！（不要深究名字）

●返工幾日就遇上大搬家，所以對身邊的物品全沒感情，話拋就拋～（只坐了幾天的椅也換了^x^）

●朋友話這是我的「處鳥作」，處鳥？呃・・・真的是處鳥嗎？

●最近在趕稿...（不是GPPS）好想睡死去...（嗚～）

●這裡離家好遠，我的〝銀兩〞何以堪呢？（眼見錢錢飛走了...）

●原來隔離有得打MAGIC GAME！！（閃閃閃）

●同一時間和某地方的朋友睇住同一個夕陽的感覺好X...

●最感謝身邊的X悠和大大大大怪獸～～～～

●已經不知自己說啥...－_－+

●說完...SAVE...走得......

7

咸旦仔之編者話（時雨代筆）

今期小弟由於要做「○○」的關係，放假一周，並且去了歐洲○○○，你地班人努力搬寫字樓啦！拜拜！

（時雨注：○○是什麼，各位讀者不妨自己估下。另外以上文章絕不代表咸旦仔立場）

8

回歸的阜林三郎

隨著「互動遊戲誌」結束，筆者也「被迫」回來GPPS工作（笑），加上搬到新OFFICE的關係，只能以兩個字形容：混亂……

工作空間一下子縮小了很多，若不是之前把大量東西搬回家，相信現在眼前只會是「一座書山」（汗），不過這也加強筆者買新iBook的決心（爭取空間嘛），然而還有不少技術問題要解決，看來還是遙遙無期T_T。

幸好還有她相伴左右，否則的話這段日子倒不易過……

雖然如此，但是有一點還是肯定的，就是將會繼續《PSO Ver.2》那沒完沒了的旅程，只不過，留在家中那些還未開的遊戲會怎麼辦，倒是個不解之謎……（瀧汗）

很久沒有看電影了，看來還是找個機會看一些好電影吧…

就此，下期見。

獲獎

各位親愛的讀者，自從《GPPS通訊》開辦後，真的得到不少寶貴意見……THANK！只要大家把背後的問卷調查填妥，然後跟著以下的參加方法，就可以獲得一張原裝日本海報或PS 遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空。

參加方法與規則

遊戲的規則是十分簡單。當讀者填妥背頁的問卷調查，便可以到編輯部抄取一個SAVE DATA(沒有限額)或換領一張日本原裝海報(每期名額50)，兩項服務只能選擇其一，當然抄取一個SAVE DATA的服務更會不斷更新，而費用是全免。



◆抄取SAVE DATA的讀者必須依照以下事項：

1）每張問卷只限使用一次（不得使用影印本）
2）讀者必須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）抄取SAVE DATA的讀者必須出示身份証及問卷
4）請於星期四及星期六的下午3時至6時，親自來到編輯部抄取

◆來換領海報的讀者必須依照以下事項：

1）請換領海報的讀者先把自己的姓名、聯絡電話及身份証號碼電郵至gpm_e@gameplayers.com.hk
2）我們分別把換領通知書電郵最先50名的讀者
3）得到通知書的讀者，親臨來到編輯部換領，並必須出示身份証及問卷
4）所有海報將會以RANDOM的形式送出

今期SAVE DATA

遊戲名稱	機種	SAVE 內容	所需BLOCKS
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION 及戰機	1 BLOCKS
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS
EHRGEIZ	PS	可選用FF7 的角色	2 BLOCKS
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
Infinity	PS	全CG GALLERY 有齊	2 BLOCKS
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏 TEAM 及場地	2 BLOCKS
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS
久遠之絆	PS	全CG GALLERY 有齊	1 BLOCKS
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8 個隱藏公仔	1 BLOCKS
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	全ENDING 記錄	166KB
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏 TEAM & 全英文名	108KB
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS









日本原裝海報內容

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
出擊飛龍
SD GUNDAM GGENERATION-F
FINAL FANTANY VIII
超級機械人大戰
Sentimental Graffiti
鬼武者
瑪莉工作室
……等等。
（當中更會有簽名海報）

GPPS 問卷調查

■ 你認為GPPS 的價錢合理嗎？

□非常合理　□合理　□尚可　□不合理　□非常不合理

■ GPPS 的厚度足夠嗎？

□十分足夠　□足夠　□尚可　□不足夠　□十分不足夠

■ 你最喜歡的欄目是？為甚麼？ ____________________

____

■ 你最討厭的欄目是？為甚麼？ ____________________

____

■ 對遊戲攻略和介紹有甚麼要求？ ____________________

■ 你認為GPPS 應該減去甚麼欄目？增加甚麼欄目？ ____________________

____

■ 你覺得GPPS 有甚麼可以改善的地方？

____

____

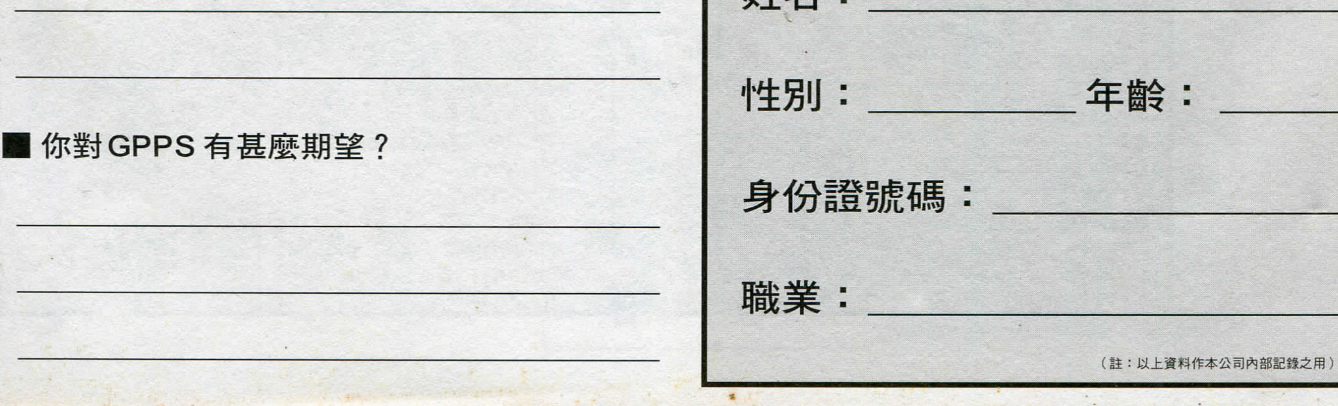
____

■ 你對GPPS 有甚麼期望？

____

____

____



個人資料

姓名：____________________

性別：__________ 年齡：__________

身份證號碼：____________________

職業：____________________

（註：以上資料作本公司內部記錄之用）





計劃參加者募集！



GAMEBOY ADVANCE

PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由**2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1 新機 隨時屬您 計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**


GAMEPLAYERS GROUP
2001年5月30日 | GAMEPLAYERS X VOL.013
準時同大家見面
VOL.013
GAMEPLAYERS X MAGAZINE
壯絕出擊
超級機械人大戰α
DREAMCAST VERSION
完全解剖
E3 2001
攻略/TACTICS
WSC HUNTER X HUNTER 各自的決意
GBC DRAGON QUEST MONSTER 2
DC CONFIDENTIAL MISSION
DC 櫻大戰 / SEGAGAGA
聯邦 VS 自護全港大賽
第一回合實況 VCD
GAMEX PLAYERS